
進撃の巨人
ATTACK ON TITAN



残酷か。





この世界は、

INTRODUCTION

2009年から「別冊少年マガジン」で連載開始以来、そのオリジナリティー溢れる構成力でたちまち全世代を虜にした漫画「進撃の巨人」。現在までにコミックス16巻を刊行、全世界累計発行部数5,000万部を誇る"怪物的原作"のファン待望の実写映画化がついに完成。いま、その全貌をスクリーンに現す！

原作者・諫山創の協力も得て、このチャレンジングな映画化に挑んだのは、『ローレライ』(05)、『日本沈没』(06)、『巨神兵東京に現わる』(12)、『のぼうの城』(12／共同監督)の監督として常に新たな特撮の可能性に挑んできた樋口真嗣監督とスタッフたち。本作では、近年のハリウッド大作『ホビット』(ピーター・ジャクソン監督)や『パシフィック・リム』(ギレルモ・デル・トロ監督)などでも見られた、特撮とCGの融合を追求した映像<ハイブリッドVFX>を活かし、"CGだけでは得られない生のリアルさ"と"特撮だけでは得られない飛躍"をスクリーン狭しと展開する。

ところで原作者・諫山創が映画化にあたって要望したのは、あえて原作漫画の設定の縛りを外すこと。実写映画化にあたり、実写であることの独創性、作り手の作家性を発揮してもらうには、2D世界の漫画の縛りを取り払った方がいいと考えたのだ。脚本を担当した渡辺雄介、町山智浩は樋口監督とやりとりしながら、実写ならではの世界観、人物造型、生身の立体機動の肉体的表現にこだわった。また登場人物も、おなじみのキャラクターに映画オリジナルのキャラクターが追加された。

主人公エレンを演じるのは三浦春馬。原作を踏襲し、壁の外の世界を目指す青年をエネルギッシュに演じる。また、ミカサ、アルミン、ジャン、ハンジには水原希子、本郷奏多、三浦貴大、石原さとみが抜擢された。各々が苛酷な訓練を経て、立体機動装置を駆使しての熱演で原作のイメージに挑む。そんな若者たちの運命に、映画オリジナルのキャラクターとして"深い謎"を持ち込むのが、"人類最強の男"として原作のリヴァイを想起させるシキシマ役の長谷川博己、エレンの過去を知る男ソウダ役のピエール瀧、憲兵団主管クバル役の國村隼といった面々。映画『進撃の巨人』はその設定の違いゆえに、原作ファンをもドキドキさせるに違いない。そして壮大な世界を支える映画音楽は、一連の『新世紀エヴァンゲリオン』シリーズでも音楽を手がける鷺巣詩郎、主題歌はSEKAI NO OWARIの書き下ろしと、これ以上ない布陣で臨む、実写版『進撃の巨人』2部作。

いま、日本映画はこの作品で"限界を突破"し、新たな領域に突入する！


CHARA
ソウダ
かつては駐屯兵団の保安警備部にいて外壁の警備にあたっていたが超大型巨人の襲撃に遭い、現在は外壁再建団の救護班に志願。エレンの子供の頃を知る、数少ない人物のひとり。
ジャン
富裕層が暮らす中壁の内側で裕福なエリート家庭に育つが、親の希望通りには育たなかった。厳格な父親を嫌い、外壁再建団に志願、世の中を諦観している。自分と対照的な性格のエレンを敵視するが…。
ヒアナ
貧しいシングルマザーで幼い娘の養育費のために外壁再建団に志願した。早くこの苦しい生活を抜け出したいと思っており、ミカサの存在を知りつつ、エレンとの結婚を願っている。
シキシマ
立体機動の操縦に天才的な技能を持ち、"人類最強の男"と呼ばれる調査兵団偵察隊の隊長。巨人退治の過程で瀕死のミカサを助けるが、その只者ではないカリスマ性にミカサもエレンも囚われる。
リル
両親を巨人に喰われ、その復讐心からひたすら強くなりたいと願い、自らを鍛えあげ訓練所最強兵士となるが、フクシと出会い愛に目覚める。
フクシ
立体機動兵を養成する訓練所で、優秀な兵士としての能力を認められるが、格闘訓練中に唯一勝てない女性と出会い、運命の恋に落ちる。
ハンジ
立体機動装置の指導を含め、外壁再建団と行動をともにする兵器班長。典型的な理系女子で、有効な兵器を開発するにはまず敵を知ることと、危険な任務の中でも巨人への好奇心を隠さない。

C T E R S



エレン

モンゼン出身。物心つく前に両親を失い、近所の人々に育てられた。壁に囲まれた現状の生活に甘んじている周囲にイラついているが、幼馴染みのアルミンとミカサにだけは心を許してきた。

ミカサ

モンゼン出身。エレンに想いを寄せる純真な少女だったが、巨人の襲撃で両親を失い、自らも食われる。気絶している間に命だけは救われたが、心に背負った傷はあまりに大きかった。

アルミン

モンゼン出身。小さい頃からよく虐められ、性格の違うエレンに助けられていた。だが機械類にはめっぽう強い。巨人に両親を殺され、外壁再建団に志願する。

サシャ

農村出身。勝手によく食べ、よく折檻されたため、無口になる。自分の手で食べ物を得ようと弓矢を覚えて上達した。アルミンが小食だったことがきっかけで、お互いに心を通わせるようになる。

クバル

憲兵団で“主管”と呼ばれているが、政府の幹部であること以外、正確な地位は不明。壁の中の秩序と規制の守護者である。

サンナギ

農村出身。子だくさんの家の長男だが、巨人襲来で農地を奪われ、幼い弟や妹たちのために再建団に志願する。農作業で鍛えた怪力は巨人を投げ飛ばせるほど。

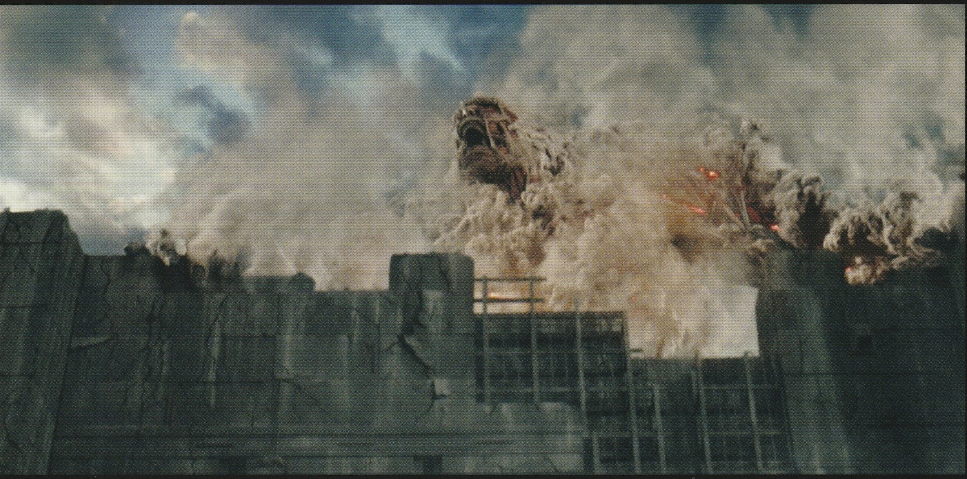








STORY





　百年近く前、突如出現した謎の巨人たちに、人類の大半は喰われ、文明は崩壊した。生き残った者たちが、いつまた現れるかもしれない巨人の群れから身を守る方法はひとつだけ。生活圏の周りに巨人たちの身長を遥かに超える巨大な壁を三重に築き、巨人たちの侵攻を防ぐのだ。いちばん外側の壁（外乃壁）の内側には農地や市場が配置され農民や一般市民が暮らし、真ん中の壁（中乃壁）の内側には商業都市が築かれ多くの富裕層が居住した。そして、最も安全な、内側の壁（奥乃壁）の中には官公庁が置かれ、役人たちが暮らす。そうやっていつの間にか、階級社会が築かれていた。だが、壁が築かれてから百年、幸いにも巨人は出現せず、人々はそれぞれの壁の中で何の疑問も持たずに暮らしていた。

　外乃壁近くの街モンゼンの市場は今日も多くの人々でごったがえしていた。燃料屋の息子アルミン（本郷奏多）は、親友エレン（三浦春馬）がまた警備兵の仕事を辞めてしまったと聞き、染物屋の娘ミカサ（水原希子）とともに“不発弾の丘”と呼ばれる場所へ向かう。3人は幼馴染み。幼い頃に両親を亡くしたエレンが、よく一人でこの丘に来ることを知っていた。どの仕事も長続きしないことを責めるアルミンに、エレンは自分の願望を語る。それは、壁の外の世界を見たい！という強い願い。3人は生まれた時から壁の内側で育ったが、不発弾には彼らがまだ見たことのない“海”の絵が描かれていた。

「百年以上、巨人を見た奴は誰もいないというのに、いつまでも怖がって、壁の中に閉じこもって、もう沢山なんだよ」。エレンはそう言って、アルミンとミカサを壁付近に連れていき、壁に登って壁外の世界を見てみようと誘う。

　まさにその時、轟音とともに大地が大きく揺れた…すると、そこに壁の高さを僅かに越える＜超大型巨人＞が出現したのだ。超大型巨人は壁に高さ10メートルほどの穴を空けた。するとその穴を別の巨人たちが次々と通り抜け、モンゼンの街に侵攻していく。百年間守られてきた壁の中の平和はとうとう崩壊した。逃げ惑う市民をわし掴みにし、人間を貪り喰らう巨人たち。平和だったモンゼンの日常は一瞬にして地獄と化し、離ればなれになる3人。教会の入口で揉み合いになったエレンとミカサも否応なしに引き離された。お互いの“初恋”を心の内に秘めたまま、エレンの目の前でミカサは消えた。最後にエレンが見たのは、今にもミカサを喰らおうとしている女の巨人の姿だった。瓦礫の山と化したモンゼンの廃墟の中に失意のエレンは立ち尽くす。

　2年後、生き残ったエレンとアルミンは、外壁再建団作業員に志願し、訓練期間を終えて、出征しようとする若者たちの中にいた。この2年間に、外乃壁と中乃壁の間には無数の巨人たちが彷徨い、人類の生活圏は中乃壁の内側に追いやられていた。農地を失った人々の生活は







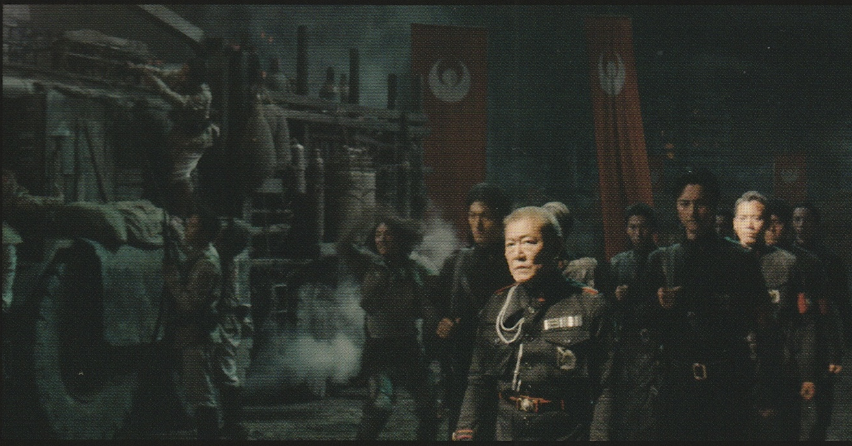


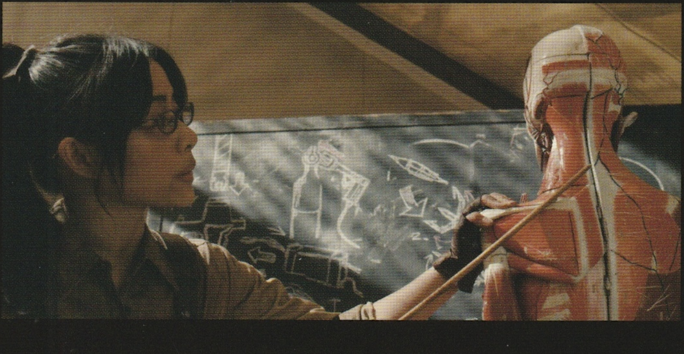


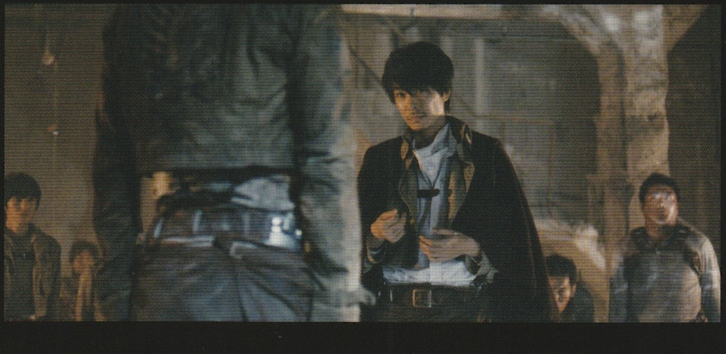
さらに困窮。侵入した巨人を倒し、一日も早く外壁を再建して奪われた土地を取り戻すことが人類の悲願となった。巨人の襲撃により両親を亡くしたアルミンのみならず、中乃壁の内側の難民キャンプで行われた出征式で憲兵団のクバル主管(國村隼)の演説を聞く若い仲間たち…ジャン(三浦貴大)、サシャ(桜庭ななみ)、サンナギ(松尾諭)、フクシ(渡部秀)、ヒアナ(水崎綾女)、リル(武田梨奈)らはみな、さまざまな家庭の事情を抱えていた。死と隣り合わせの危険な任務に志願することで、経済的援助が得られるのである。だが巨人に立ち向かう作業員たちにも新たな武器があった。兵器班長のハンジ(石原さとみ)が示したそれは「立体機動装置」だ!

出征式のあと、エレンとアルミンは、2年前のあの巨人襲撃の時、外壁の警備の任に就いていた年長者のソウダ(ピエール瀧)に再会する。一命をとりとめたソウダは、最愛の妻と子を亡くし、今度は外壁再建団の救護班に志願していた。エレンたちの幼き日を知るソウダの存在は二人にとっても心強いものだった。

再建団の出征の時がきた。最終目的地はモンゼンの外壁。だが、まずは巨人が寝ている夜のうちにオモテマチの中継地点で調査兵団"最強の戦士"と呼ばれるシキシマ(長谷川博己)率いる偵察隊と合流する作戦だった。彼らの決死の任務の先に待つものは、果たして……。








EREN

未熟だったエレンが、人間の内面のパワーを得て成長していく姿を観ていただけたらと思います。

――出演のオファーが来た時の感想は？

正直、とても驚きました。「進撃の巨人」実写映画化の噂は以前から聞いていましたが、その世界観を考えると僕よりも若い世代のキャストで固めるのではないか…と想像していたので。撮影は巨人と闘うアクションを含め、かなり厳しいものになると思ったので不安もありましたが、それ以上に立体機動装置を使い縦横無尽に空中を動き回れるという期待の方が大きかったです。

――演じるにあたって、樋口監督からは何かヒントをもらいましたか？

これを観ておいた方がいいと言われたのは、『時計じかけのオレンジ』(71)、『シャイニング』(80)、『フルメタル・ジャケット』(87)といったスタンリー・キューブリック監督作品です。おそらく危機が迫って来た時の表情や、豹変する人間の心理を感じ取ってほしいということだったと思うんです。他にも超能力で少年たちが空を飛ぶ『クロニクル』(ジョシュ・トランク監督／12)も薦められました。

――エレンのキャラクターを、どのように捉えましたか？

心の中に宿っている大きなパワーをぶつける機会がなく、最初はくすぶっている感覚があるように思いました。でもいざとなった時の行動力は誰にも負けない。その未熟で青臭いところがある青年が、巨人に立ち向かっていくことで成長していくわけですが、彼を動かす原動力は決して自分のためだけではないんです。周りの人間を守ろう、世界に貢献しよう、自分にはそれができるんじゃないかと思えた時に、エレンは圧倒的な力を発揮する。それは彼自身が巨人になったということだけではなく、人間としての内面のパワーも得て成長していく感じがしました。エレンは絶対的なヒーローではなく、もしかしたら誰よりも弱いかもしれない。ただ元々あった行動力と強い正義感によって、誰もが巨人を前に勝ち目がないと思った時に、そこで諦めずに向かっていく勇気を持ち合わせている。だからこそ彼は成長できたと思うし、そんな変化していくエレンに魅力を感じました。

――合成カットの多い作品ですから、通常の映画と違った苦労があったのでは？

ブルーバックの中、これほどアクションの多い撮影は初めてだったので、すごく貴重な経験をさせていただきました。どんな状況でも目の前のカットに魂をぶつけていけば、きっといい作品になると信じて撮影に臨みました。ブルーバックの世界では、"巨人がこう動いている"と監督に説明されても、出演者それぞれで相手が動くイメージに少しずれが生じることもありました。この解釈を統一するためのディスカッションがとても大切な時間だったし、みんなの意見が一致した時には大きな達成感がありました。

――楽しみにしていた立体機動装置で飛ぶ場面の撮影は？

撮影に出てくると想定される、あらゆるワイヤーアクションの吊り方と動き方をあらかじめ練習させてもらいました。胴の周りにリングを掛けて360度動けるようにするツイストリングハーネスという装置があるんですが、それを付けた状態で何度も回ると脳が振られてかなり辛くなった時もありました。でもあの衣裳を着て、立体機動装置を装着して空を飛ぶのは、やはり気持ちがよかったです。

――3カ月の撮影をやりきった心境は？

『進撃の巨人』の世界観をリアルで衝撃的な"実写版"として創っていくことは、大いなる挑戦でした。樋口監督のもと、熱意を持ったスタッフとキャストに囲まれやり遂げることができたこと、素晴らしい作品に関われたことに感謝の気持ちでいっぱいです。

(取材・構成＝金澤誠)







《エレン》
三浦春馬
HARUMA MIURA
AS
EREN

1990年4月5日生まれ。茨城県出身。主な映画出演作品に、『キャッチ ア ウェーブ』(高橋伸之監督／06)、『恋空』(今井夏木監督／07)、『奈緒子』(古厩智之監督／08)、『クローズZEROⅡ』(三池崇史監督／09)、『ごくせん THE MOVIE』(佐藤東弥監督／09)、『君に届け』(熊澤尚人監督／10)、『東京公園』(青山真治監督／11)、『キャプテンハーロック』(荒牧伸志監督／13／声の出演)、『永遠の0』(山崎貴監督／13)、『真夜中の五分前』(行定勲監督／14)がある。


SHIKISHIMA

大人の視点からエレンたちや状況を見ている、少し達観した人間として演じようと思いました。

── 今回、映画のオリジナル・キャラクターである“人類最強の男”シキシマを演じました。

初めは“俺が人類最強なの？”と驚きました。でもこのお話をいただくまでは原作を読んだことがなくて、最強の男というと原作ファンはリヴァイをイメージされるようなんですね。それで原作を読んでみると、リヴァイとシキシマではキャラクターが全然違っている。シキシマの立場は作業員たちの良き先輩というか、彼らの成長を助ける指導者のような印象を受けたので、大人の視点から彼等や状況を見ている、少し達観した人間のように演じようと思いました。

── 指導者といっても、優しく導く存在ではありませんね。

ここに登場する若者たちの中には壁で閉ざされた世界で規則に縛られて生きている状況を、打ち破りたいと思っている者がいるわけですよね。シキシマとしては、彼らが知らない世界のことも知っている感じを前篇では匂わせている。その上でそのことをわかろうとする奴には教えてやるし、わかるつもりもない奴は蹴落としていくと。彼はそういう視点に立った指導者だと思うんです。

── オリジナルのキャラクターですから、その見た目や性格などは長谷川さんが作っていったところも多いと思いますが？

着るのが普通の衣裳ではないですから、できるだけ現実味が出るようにとは思いました。紫のマントを羽織っているのはカッコよさを出すためでしょうけれど、他の部分では理に適った扮装になっていると思います。性格に関してはこの世界で、しかも巨人と共存しているわけですから普通の人間の観念とは違う。そこは自分のイメージや想像によって、いくらでも膨らませようがあるなと思いましたね。そういう意味では凄く自由な役で、どのように演じても自分で決められる。僕のアプローチに樋口監督がNGを出したことはなくて、わりとこちらに任せていただけたと思います。僕としてはシキシマの人間的な部分が深ければ深いほど、こういう作品は面白くなると感じていたので、その都度いろんな意味を込めて演じたつもりです。また心がけていたのは、皆がシキシマのようになりたいなと思うような人物にならなくてはいけないということ。いろんなことに対して迷わず選択していく姿勢とか、僕自身がこういう人間になれたらいいなという気持ちをいつも持って演じていましたね。

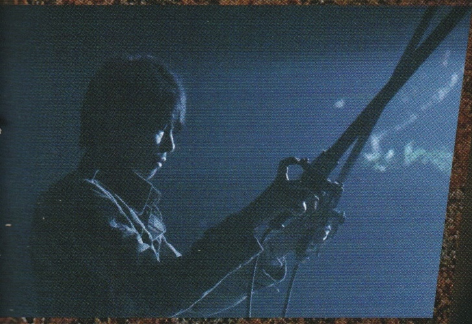
── シキシマの凄さを見せるのが、立体機動装置によって巨人を倒す場面だと思うのですが、アクションはかなり訓練しましたか？

ワイヤーアクションの練習は集中的にしましたね。事前にシルク・ドゥ・ソレイユで使われているワイヤーアクションをやると聞かされていましたが、どれほどの高さで何をやるのか、まったくわからない状態から練習を始めました。実際にやってみると、事前に思っていたほどできなくはないなと（笑）。現場では樋口監督が僕を吊って動かすロープを持って、“行きます”と引っ張ってくれたこともあって、その人力でやっているローテクな感じが面白かった。空を飛べたのは気分が良かったし、自分でコントロールできるようになれたくらいで撮影が終わってしまったので、もっとやりたかったくらいです。

── 長谷川さんから観た、今回の映画の魅力とは何でしょう？

ワイヤーアクションもそうですけれど、CGだけではない、わりとアナログ感のある特撮ですね。巨人も実際に人間が演じていて、そこに生々しい迫力がありますし、だからこそ恐ろしい感じが伝わってくる。僕は子供の頃に映画で怖い場面を見て、それがトラウマになって映画に惹かれた部分があるんです。これも子供たちにぜひ見てもらって、忘れられない作品になってくれればいいなと思います。

（取材・構成＝金澤誠）



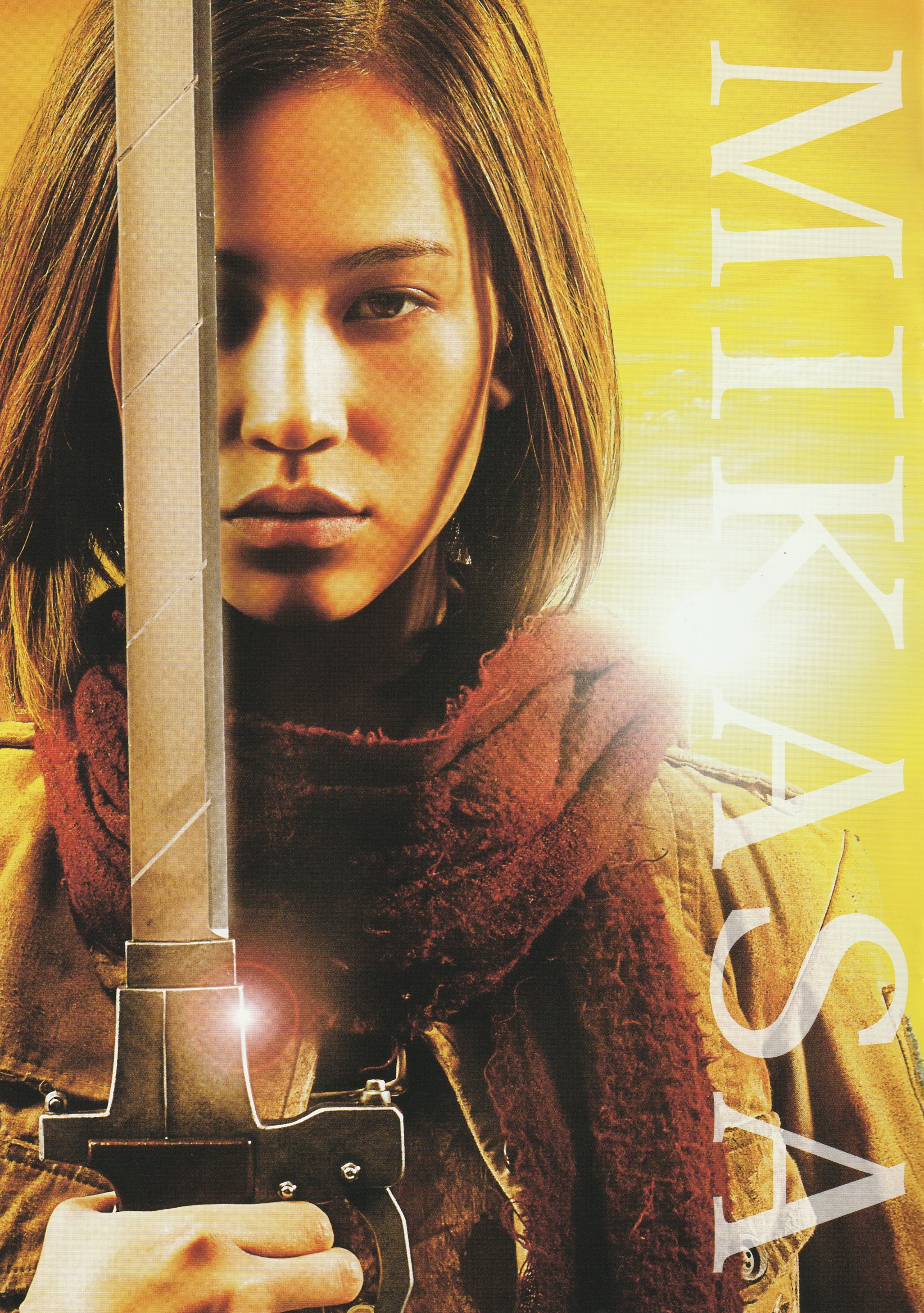




《シキシマ》
長谷川博己

HIROKI HASEGAWA
AS
SHIKISHIMA

1977年3月7日生まれ。東京都出身。主な出演作品に、映画『セカンドバージン』（黒崎博監督／11）、『映画 鈴木先生』（河合勇人監督／13）、『地獄でなぜ悪い』（園子温監督／13）、『舞妓はレディ』（周防正行監督／14）、『海月姫』（川村泰祐監督／14）、『ラブ＆ピース』（園子温監督／15）、『この国の空』（荒井晴彦監督／15）、TVドラマ「セカンドバージン」（10／NHK）、「鈴木先生」（11／TX）、「家政婦のミタ」（11／NTV）、「八重の桜」（13／NHK）、「MOZU」（14／TBS、WOWOW）、「デート～恋とはどんなものかしら～」（15／CX）がある。


MIKASA

── ミカサ役で出演依頼が来た時の感想は？
私は漫画を読まないほうなんですけれど、『進撃の巨人』はコミックスを何巻か買って読んでいました。その時からもしこれが映画になるとして、私が演じられるならミカサがいいなと思っていたので、出演依頼が来た時には"やった"と思いました。
── 原作のミカサの、どんなところに魅力を感じたのですか？
ミカサは一番ミステリアスだし、何か応援したくなるような存在だと思ったんです。見た目は壊れそうなんだけれども、実は強くて誰にも負けない。そこが彼女の魅力だと思いました。今回の脚本をもらった時にも、最初は原作のイメージに引っ張られるところがありました。でも何度か本読みをしていくうちに映画のミカサは原作と違うと感じたんです。ただ彼女が持っているキャラクター感みたいなものを自分なりに残したいと思ったので、演じながらどういうところに落とし込んでいくのかを凄く考えました。
── 映画のミカサは冒頭のシーンだけは巨人に怯えますが、その後は自ら巨人に立ち向かっていく強さが前面に出ていますね？
演じる前から、巨人と対峙するシーンは難しいと思っていました。樋口監督から薦められて参考になる映画も観たんですが、その中では『チョコレート・ファイター』（プラッチャヤー・ピンゲーオ監督／08）が面白かったですね。また巨大なものを目の前にした感じは第1作の『ゴジラ』（本多猪四郎監督／54）を観て、あぁいう大きさのものを考えればいいんだと。でも実際の撮影の時には、巨人相手の演技は難しかったです。強いミカサでいなくてはいけないんですが、"ここに巨人がいるよ"と言われると、私自身が持っている恐怖心が出てくるんです。体がハッと身構えてしまって、"違う、私はミカサなんだから"と言い聞かせて堪えるようにしました。これは想像もできないような世界の話だからこそ余計に想像力が掻き立てられて、自分が出てきそうになりました。そこが難しかったです。

見た目は壊れそうなんだけれど、誰にも負けない。そこがミカサの魅力だと思いました。

── 立体機動装置で空を飛ぶシーンも大変だったのでは？
撮影が始まる半年ほど前からジムへ行って体幹を鍛えました。ワイヤーアクションの練習もかなりやりましたね。ワイヤーで吊られたりトランポリンで跳ねるのは好きだったんですが、高い所からイメージ通りに着地するのが難しかったです。また実際の撮影では両腰に立体機動装置を装着して飛ぶので、その重さの負担も大きかったですね。ブルーバックの前で演技をしている時には、OKが出ても正直"大丈夫かな"と思って不安だったんです。でも完成した映像を観るとさすがに樋口監督で、すごく臨場感のあるシーンになったと思います。
── こういう作品では絵コンテに合わせた演技を要求されることも多かったのでは？
確かに絵コンテはありますが、現場にはライブ感がありました。例えば冒頭のモンゼンの場面でミカサが赤ちゃんを抱きあげた時、周りの群衆に蹴られたように見える。撮影時に監督も、"ミカサ、大丈夫"って駆け寄ってきたんですけれど、実際には蹴られていなくて、そう見えただけなんです。でもそう見えているなら、そこからはミカサが立てなくなったという設定に変えようと。結果としていいシーンになったと思うんですね。そういう撮影の時に起こったいい意味でのアクシデントが、絵コンテだけでは決め込めないライブな感じを生み出したと思うんです。
── 観客にメッセージがありましたら？
若いファンの方には、私たちと一緒に巨人と闘っているような気持ちになって、体感できる作品になったと思います。また大人の方にもここに出てくる壁の意味とか、深く考えれば考えることもできる、現代にも通じる要素も入っていると思うんです。観る楽しさも考える面白さも詰まった作品ですので、いろんな見方をしてほしいですね。

（取材・構成＝金澤誠）







《ミカサ》
水原希子
KIKO MIZUHARA
AS
MIKASA

1990年10月15日生まれ。アメリカ、テキサス州ダラス出身。主な出演作品に、映画『ノルウェイの森』（トラン・アン・ユン監督／10）、『ヘルタースケルター』（蜷川実花監督／12）、『I'M FLASH!』（豊田利晃監督／12）、『プラチナデータ』（大友啓史監督／13）、『トリック劇場版　ラストステージ』（堤幸彦監督／14）、TVドラマ「失恋ショコラティエ」（14／CX）、「信長協奏曲」（14／CX）、「心がポキッとね」（15／CX）がある。



《アルミン》

本郷奏多

KANATA HONGO AS ARMIN

1990年11月15日生まれ。宮城県出身。主な映画出演作品に、『リターナー』(山崎貴監督／02)、『テニスの王子様』(アベユーイチ監督／06)、『NANA2』(大谷健太郎監督／06)、『シルク』(フランソワ・ジラール監督／08)、『K-20 怪人二十面相・伝』(佐藤嗣麻子監督／08)、『GOTH』(高橋玄監督／08)、『GANTZ』2部作(佐藤信介監督／11)、『ストレイヤーズ・クロニクル』(瀬々敬久監督／15)、『シネマの天使』(時川英之監督／15)がある。

戦闘はできないけれど、自分が何をすべきかわかっているのがアルミンなんです。

原作漫画も最初の頃から読んでいましたし、アニメ版の大ファンでしたから、このお話をいただいた時には本当に嬉しかったです。実写映画化の話は何年か前からあって、その時は自分には声が掛からないんだと思っていました。それから数年後にプロジェクトが変わって出演依頼が来た時には、期待すらしていなかったので喜びが大きかったです。しかもアルミンという重要なキャラクターをいただいて、これほど真っ直ぐな男の子はあまり演じたことがなかったので、自分にとって新しいチャレンジにもなると思いました。

今回は原作と映画オリジナルのキャラクターが混ざって登場するんです。アルミンは原作の名前を引き継いだキャラクターで、しかも比較的イメージが変わっていない。彼はエレンのように熱い情熱は持っているんですけれど、自分から何かを発信して物事を動かしていくのではなく、サポートするポジションにいるんですね。他の作業員たちは基本的に戦闘能力が高いんですが、アルミンは戦闘能力が低くて、逆にそこが彼らしさを出せる部分だと思いました。後篇で、巨人を攻撃する時にエレンが"全員で、一斉に飛びかかるぞ"とみんなに言う場面がある。アルミンも"はい"と応えるけれど、彼だけ飛びかからずに爆弾のセッティングを始めるとか、そういう部分がアルミンらしいと思いました。戦闘はできないけれども、何かの機械を作るとか、そういうところには絶対の自信を持っていて、常に冷静に自分が何をすべきかわかっているのがアルミンだと思ったんです。

サシャがキラキラした目でアルミンを見つめると、アルミンも微笑むとか、サシャと一緒にいる場面が多かったんですが、僕の解釈では二人の間に恋愛感情はないと思います。アルミンは誰にでも優しいから、お腹が減っている大食いのサシャに自分の持っている芋をあげているのでしょうし、サシャも食べ物をくれるから彼を見つめている。お互いに恋愛感情がないのに惹かれている、可愛い関係だと思っていました。

今回の実写映画の魅力は、全篇を貫いているリアルさだと思います。例えばアニメだと立体機動装置で飛ぶシーンはかっこいいですけれど、そこに人間が飛んでいる重量感は感じられない。ここでは人間が本当にあの装置で飛んだらこうなるという臨場感が出ています。作業員の服が汚れていたり、巨人に壊された街を軍艦島などの廃墟で表現したりと、「進撃の巨人」の世界をリアルに突き詰めていったらこうなるというものが、見事に出ていると思うんです。演じていても軍艦島での撮影は一番最初だったのですが、あの完全に人が住んでいない場所に作業員の格好をして立っていると俳優として気合が入ったし、ファンの一人として作品の世界に自分が入った感じがして、テンションが上がりました。僕が感じたリアルな実感を、観客の方々にも感じていただけると嬉しいですね。

(取材・構成＝金澤誠)

《ジャン》

三浦貴大

TAKAHIRO MIURA AS JEAN

1985年11月10日生まれ。東京都出身。近年の主な映画出演作に、『あなたへ』(降旗康男監督/12)、『キッズリターン 再会の時』(清水浩監督/13)、『永遠の0』(山崎貴監督/13)、『太陽の坐る場所』(矢崎仁司監督/14)、『リトルフォレスト』2部作(森淳一監督/14・15)、『サムライフ』(森谷雄監督/15)、『イニシエーション・ラブ』(堤幸彦監督/15)、『ローリング』(冨永昌敬監督/15)など。待機作に『マンガ肉と僕』(杉野希妃監督)他がある。

ジャンは、この物語の中で一番人間らしいキャラクターだとも思うんです。

原作は以前から読んでいて、コミックスも全巻持っていたし、グッズを買うほどのファンでした。だからこそ逆に、実写映画化されると聞いて、自分に出演の話が来た時には不安でした。何せ役名がジャンですからね。日本人の顔をした自分が、ジャンという名前になじむまでには時間がかかりました。好きな作品が実写になるという部分では撮影していくうちに、特撮班の撮影や合成カットを見せてもらって映像的に凄いと感じて、その不安はなくなり、どんどん期待が膨らんでいきました。

ジャンはエレンと対立する役ですけれど、物語の中で一番人間らしいキャラクターだとも思うんです。ここに出てくる作業員や調査兵団の人たちは、皆が巨人に立ち向かおうとしている。確かにこの世界観の中ではそういう姿勢は全くおかしくないんですが、一つ引いたところから見ると、2年間訓練をしたからと言って、実際に"よし巨人と闘うぞ"という気持ちになれる人は、そうはいないと思うんです。映画の中でジャンは"人間が巨人に勝てるわけがないだろう"と言いますけれど、そっちの方が普通なのではないかと。そういう意味で彼は、とても現実的な人間だと思って演じていました。

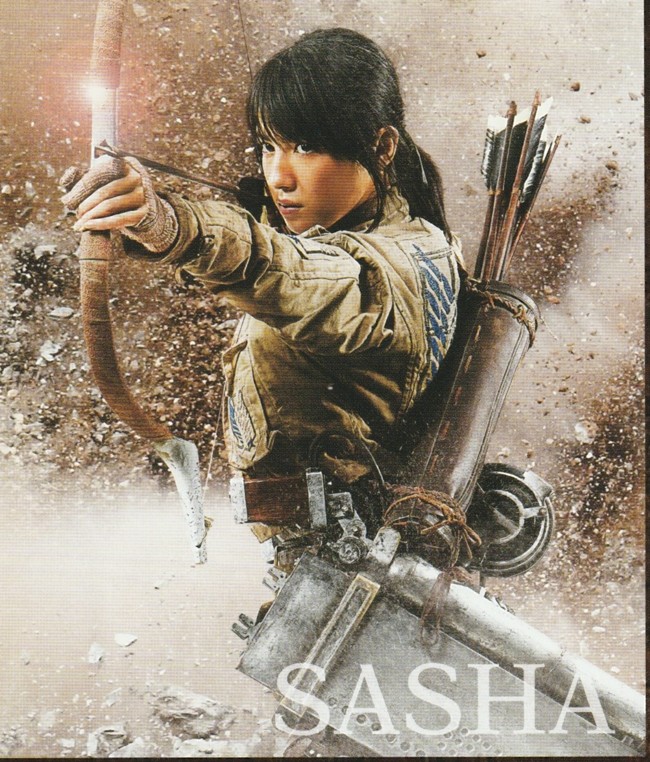
合成カットの多い映画ですから、初めは戸惑いもありました。例えば僕ら作業員と巨人を同一フレームに入れ込んだカットがあるとすると、巨人の大きさに対して、僕らは豆粒ほどの大きさになるんです。最初の頃はそのサイズ感がわからなくて、表情などで驚きや恐怖を表現していたんですけれど、豆粒になると顔の変化は全くわからない。体ごと思い切り後ずさるとか、大きな動きをしないといけないんだなと徐々に気付いていきました。

オモテマチでエレンの三浦春馬君と格闘する場面があるんですが、僕は格闘シーンが苦手なんです。でも三浦君はアクションが上手いのでとてもやりやすかったですね。やはりアクションで大変だったのは、立体機動装置で飛ぶワイヤーアクションです。栄養ドリンクのCMでワイヤーアクションは前にも経験していたんですが、今回は空中に吊られた状態でいろんなことをしなくてはいけなかったので、事前に練習時間を取ってトレーニングしました。立体機動装置では両腰からワイヤーが出ている設定ですけれど、実際にはちょっと吊られる位置が違うんです。その状態でどうすれば腰のワイヤーによって動いているように見せられるのかを、アクションチームの人と試行錯誤しながら動きを作っていきました。

ブルーバックでの撮影が多かったので、それが完成するとどんな映像になるのか、脚本は読んでいるけれど、画ができてみないと全体像がわからない部分がありました。今は自分のジャンという役名も含めて、この実写映画版『進撃の巨人』が、どんなふうに観客の方々に受け止めてもらえるのか。不安と期待でいっぱいです。

(取材・構成=金澤誠)





《サシャ》
桜庭ななみ

NANAMI SAKURABA
AS SASHA

1992年10月17日生まれ。鹿児島県出身。主な映画出演作品に、『天国のバス』(郡司掛雅之監督／08)、『サマーウォーズ』(細田守監督／09／声の出演)、『書道ガールズ!! -わたしたちの甲子園-』(猪股隆一監督／10)、『最後の忠臣蔵』(杉田成道監督／10)、『サビ男サビ女/ハゲマシガールズ』(藤田容介監督／11)、『ランウェイ☆ビート』(大谷健太郎監督／11)、『天国からのエール』(熊澤誓人監督／11)、『ドットハック　セカイの向こうに』(松山洋監督／12／声の出演)、『謎解きはディナーのあとで』(土方政人監督／13)、『人狼ゲーム』(熊坂出監督／13)がある。

《サンナギ》
松尾諭

SATORU MATSUO
AS SANNAGI

1975年12月7日生まれ。兵庫県出身。主な映画出演作品に、『亡国のイージス』(阪本順治監督／05)、『伝染歌』(原田眞人監督／07)、『イキガミ』(瀧本智行監督／08)、『ホノカアボーイ』(真田敦監督／09)、『SP』2部作(波多野貴文監督／10、11)、『テルマエ・ロマエ』(武内英樹監督／12)、『希望の国』(園子温監督／12)、『県庁おもてなし課』(三宅喜重監督／13)、『謝罪の王様』(水田伸生監督／13)、『友だちと歩こう』(緒方明監督／14)がある。

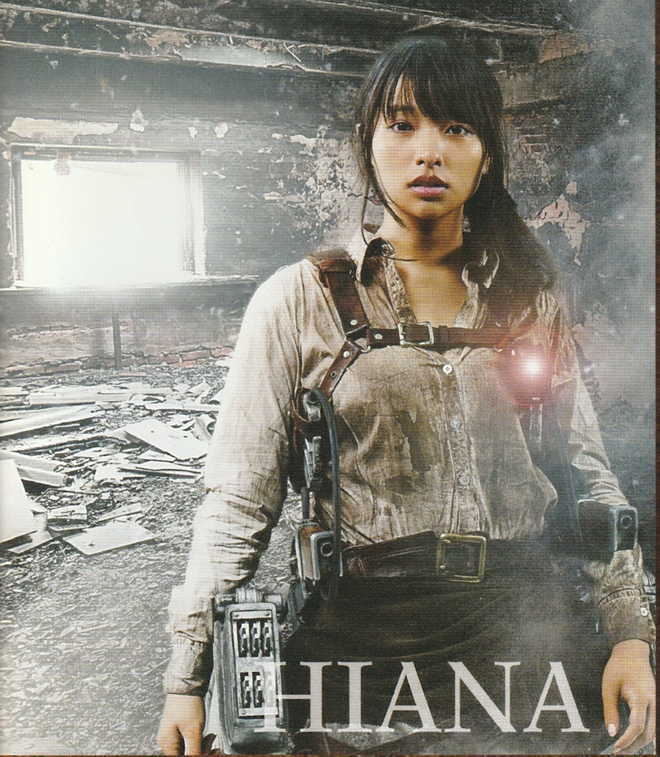




《フクシ》
渡部秀

SHU WATANABE
AS FUKUSHI

1991年10月26日生まれ。秋田県出身。主な出演作品に、TVドラマ「仮面ライダーオーズ／OOO」(10～11／EX／主演：オーズ役)、「純と愛」(12～13／NHK)、「救命病棟24時」(13／CX)、「ラスト・ドクター　～監察医アキタの検死報告～」(14／TX)、映画『仮面ライダー×仮面ライダー オーズ&ダブル feat.スカル MOVIE大戦CORE』(田﨑竜太監督／10)など同シリーズ7作品(10～12)、『ダブルスカイ!』(田口仁監督／12)、『PIECE～記憶の欠片～』(下山天監督／12)がある。



《ヒアナ》

水崎綾女

AYAME MISAKI
AS HIANA

1989年4月26日生まれ。兵庫県出身。主な映画出演作品に、『俺たちに明日はないッス』(タナダユキ監督／08)、『少年メリケンサック』(宮藤官九郎監督／09)、『パレード』(行定勲監督／10)、『アベックパンチ』(古澤健監督／11)、『マイ・バック・ページ』(山下敦弘監督／11)、『目を閉じてギラギラ』(冨永昌敬監督／11)、『映画　怪物くん』(中村義洋監督／11)、『BUNGO （乳房）』(西海謙一郎監督／12／主演)、『ユダ』(大富いずみ監督／13／主演)、『赤×ピンク』(坂本浩一監督／14)がある。

《リル》

武田梨奈

RINA TAKEDA
AS LIL

1991年6月15日生まれ。神奈川県出身。主な映画出演作品に、『ハイキック・ガール！』(西冬彦監督／09)、『デッド寿司』(井口昇監督／13)、『祖谷物語　―おくのひと―』(蔦哲一朗監督／14)、『少女は異世界で戦った　―DANGER DOLLS―』(金子修介監督／14)、『BUSHIDO SPIRIT』(リューケン・ライッサ監督／14／インドネシア映画)、『原宿デニール』(タカハタ秀太監督／15)、『かぐらめ』(奥秋泰男監督／15)、『木屋町DARUMA』(榊英雄監督／15)がある。





《クバル》

國村隼

JUN KUNIMURA
AS KUBAL

1955年11月16日生まれ。大阪府出身。主な映画出演作品に、『KILL BILL vol.1』(クエンティン・タランティーノ監督／03)、『アウトレイジ』(北野武監督／10)、『風立ちぬ』(宮崎駿監督／13／声の出演)、『許されざる者』(李相日監督／13)、『地獄でなぜ悪い』(園子温監督／13)、『あさひるばん』(やまさき十三監督／13)、『渇き。』(中島哲也監督／14)、『寄生獣』2部作(山崎貴監督／14、15)、『天空の蜂』(堤幸彦監督／15)、『ちはやふる 上の句/下の句』2部作(小泉徳宏監督／16)がある。



《ハンジ》
石原さとみ

SATOMI ISHIHARA AS HANS

1986年12月24日生まれ。東京都出身。主な映画出演作品に、『わたしのグランパ』(東陽一監督/03)、『北の零年』(行定勲監督/05)、『包帯クラブ』(堤幸彦監督/07)、『フライング☆ラビッツ』(瀬々敬久監督/08)、『座頭市 THE LAST』(阪本順治監督/10)、『インシテミル 7日間のデス・ゲーム』(中田秀夫監督/10)、『貞子3D』(英勉監督/12)、『MONSTERZ モンスターズ』(中田秀夫監督/14)、『幕末高校生』(李闘士男監督/14)、『風に立つライオン』(三池崇史監督/15)がある。

研究者のハンジにとっては、巨人に対しても恐怖より好奇心の方が強くなるんです。

ハンジは原作にも出てくるキャラクターの上に、劇中ではコミカルな部分を担当する役でもあって、すごく考えて演じなくてはいけないことが多かったです。また私の周りにも原作「進撃の巨人」ファンがいますから、プレッシャーがありました。こういう原作がある作品はファンを裏切ってはいけないんだと感じて、原作とアニメーションを撮影中にも観て、それをお手本にハンジ像を学んでいきました。

ビジュアルのことで言えば、衣裳合わせの時からハンジがいつもかけているゴーグルの調整を細かくやりました。ぴっちりとしたゴーグルを付けると、中に空気がこもって目が見えなくなるし、空気が抜けすぎるとそこから砂などが入ってきてしまうので、瞬きが多くなってしまう。そういう意味でもゴーグルには苦戦しましたね。

ハンジというキャラクターは、他の作業員たちと違って研究者なんですね。だから巨人に対しても恐怖より好奇心の方が強くなる。もちろん、仲間を殺されているから巨人に対する憎しみはあるけれど、相手のことを知らなくては倒せないと思って研究を重ねている人ですから、通常種じゃない巨人を見ると、倒すよりも確保したくなってしまう。そういうスタンスのキャラクターなので基本的には誰とも会話をしないんです。誰かと対面して何かをするということもなかったですから、撮影中はちょっと孤独でした。みんなの一員になって和気あいあいとする役ではなかったので、撮影中は常にハンジであり続けることと向き合う、自分との闘いでしたね。

ここまでCGが多い作品はなかなかないので、自分の想像力が試された気がします。その意味でも軍艦島からクランクインできたのは本当にありがたかったですね。あの島の世界観がまさに映画『進撃の巨人』ですから、あそこの風景や環境を肌で感じてスタートできたことは、イメージしやすくて何よりも良かったです。その後、ブルーバックの前で芝居をしていても、背後にどんな情景が広がっていて、自分がどのような状況に置かれているのか、最初に軍艦島の風景が目に焼き付いていましたからイメージを膨らませることができました。撮影中にも、軍艦島で撮ってきた写真を見直していましたね。ただ巨人と対峙する芝居の時には、迫ってくる巨人に対してどの程度距離を取って、どんなふうに目線を送ればいいのか、最初はその感覚を掴むのが難しかったです。一度、巨人パートのラッシュフィルムを見せてもらって、それからは何となく感覚が掴めるようになりました。

この映画は観る人が、巨人を体感できる作品だと思います。私自身、完成したものを観て"巨人は、こんなに大きいんだ"と圧倒されましたから。映画を観て一番興奮したのは、巨人同士の闘いです。エレン巨人が登場する場面にも興奮しましたし、もちろん私たちの芝居も観ていただきたいですが、やはり巨人の凄さを多くの人に体感していただきたいです。

(取材・構成=金澤誠)

《ソウダ》

ピエール瀧

PIERRE TAKI AS SOUDA

1967年4月8日生まれ。静岡県出身。主な映画出演作品に、『SF サムライ・フィクション』(中野裕之監督/98)、『ローレライ』(樋口真嗣監督/05)、『ALWAYS 三丁目の夕日』シリーズ(山崎貴監督/05、07、12)、『日本沈没』(樋口真嗣監督/06)、『ゆれる』(西川美和監督/06)、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』(樋口真嗣監督/08)、『僕達急行 A列車で行こう』(森田芳光監督/12)、『凶悪』(白石和彌監督/13)、『寄生獣』完結編(山崎貴監督/15)がある。

ソウダは旧世代の人間。きっと、この世界の歴史を体感してきた一人なんです。

原作はコミックスを買って前から読んでいました。入口は悪夢をお話にしたような感じですけれど、壁のこととか社会の組織とか、世界観がしっかりしていて、そこが魅力だと思いましたね。ただこれを映画にするのは大変だろうなと思っていました。

樋口監督の作品には、よくお声掛けいただくのですが、最初に出演依頼が来た時は、巨人役だと思いました。僕、巨人っぽいでしょ(笑)。でも映画のオリジナル・キャラクター、ソウダの役だったんですよね。ソウダはエレンたち若いキャラクターとは違う、旧世代の人間です。この世界の歴史を体感してきた一人だと思うんですけれど、実は細かいバック・ボーンは僕にもわからない。最初は壁を守る警備隊の一人ですけれど、その前に彼が何をしていたのか。エレンと過去にどんな繋がりがあったのか。僕も知らないことが沢山あったので、手探りでやっていました。ただ立体機動装置で飛ぶ側の役でなくて良かったです。僕があの装置を付けて飛んでもリアリティがないですから。三浦君たちはかなりしんどそうでしたね。彼らがアクションをやってボロボロになってスタジオから出てくる姿を、僕とクバル役の國村隼さんが"大変だね"って見ていた感じでした(笑)。

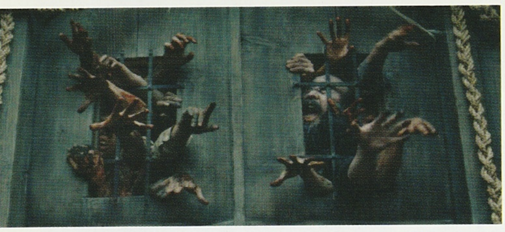
僕は「ゴジラ」とか「ウルトラマン」を見てきた世代ですけれど、巨人というのはそれらとは違う感じがしますね。例えばゴジラに襲われるというのは、台風とか地震のような自然災害に巻き込まれる感じに近い。でも巨人は自分という個別の対象物に迫ってきて、しかも捕まったら食べられてしまう。何となくその状況はイメージできるんですけど、どのくらい怖いことなのかとか、ちゃんとしたイメージを持って芝居をするのは至難の業でした。こういう襲い方をしてくる巨大なものというのは、一つの発明だと思います。

また樋口監督がデカいものや、爆発シーンが大好きな方ですからね。今回の作品でも肝にしているのは、冒頭に出てくる超大型巨人のスケール感や、圧倒的な大きさを出すことだろうなと思いました。また、ここに出てくる巨人は一見コミカルで、笑えるフォルムをしているんですよね。その巨人が怖いという、相反するところに落とし込まなくてはいけない。巨人はデカくて無慈悲に怖いですけれど、無慈悲に怖いというのは樋口監督が好きな巨大機械にも通じるイメージで、監督は自分がやりたいものが撮れると思ったんじゃないかと。監督がそういう巨人の怖さを撮りたいとすれば、僕らキャストがやることは何となく決まってきますからね。これは僕が樋口監督と何度か仕事をしてきた経験から、感覚的に思ったことなんですけれど。

皆さんも、これからどんな巨人が出てくるのかにも注目して楽しんでいただきたいです。人間は食われて減っていくばかりですから(笑)。

(取材・構成=金澤誠)









ベストセラー漫画「進撃の巨人」（諫山創）は、人間の恐怖心を臓腑の底から絞り出す刺激に充ちた作品だ。目的も定かでなく、ただ人を喰らうために出現する巨人。その被害を逃れるため、巨大な防護壁に囲まれた城塞都市に人類の生き残りが追い込まれてしまった出口のない状況。食われる極限状態のパワーで押さえつけられた残酷な閉塞には、先行き不透明な日本のイメージも重なって見える。だからこそ、絶望的な運命に抗い続ける兵士を描くこの寓話は、大衆の心をとらえたに違いない。

その待望の実写化は、『ローレライ』（05）、『日本沈没』（06）など超大作映画を手がけてきた樋口真嗣監督が担当する。平成「ガメラ」シリーズ（特技監督）、「エヴァンゲリオン」シリーズ（絵コンテや演出を担当）などの諸作で画面から存在感あふれるオーラを放ち、観客を魅了してきた「巨大スペクタクル」の第一人者である。その鮮烈な映像感覚は、当初から実写・アニメなどルックの壁を軽々と越境してきた。デジタル合成やCGを1990年代中盤から適材適所に導入してアナログ特撮の限界を突破、日本のビジュアル全体の進化を導いてきたと言って良い。

今回、「進撃の巨人」の映像化に際して樋口監督へ熱い期待が集まったのは、劇中の「壁」や「巨人の脅威」のような固定観念の閉塞を突破し、斬新なチャレンジを試みて未来に開かれたビジュアル表現の自由を勝ち取った歴史があるからなのだ。その「結果がすべて。手段は良いものであれば何でも」という雑食的な姿勢は、本作ではアナログとCGとの「ハイブリッドVFX」というかたちで結実した。原理主義にとらわれない監督の相互補完の姿勢には、「ハイブリッドカー」など日本の工業製品が世界的に評価された発想法に通じるものさえ感じられる。

たとえば非現実の特殊映像は、今ではCG主体で制作されるケースが多い。しかし「CG」は「なんでも描ける魔法のツール」ではない。コンピュータは演算装置に過ぎないので、やはり人の想像力とイメージの設計ありきである。立体モデルも必要だし、画面内すべての情報を精密に作り込もうとすれば費用や時間を多大に費やしてしまう。

一方、日本が得意としてきた「ミニチュア」の良さが近年再評価されている。昭和中期、黒澤明監督とならんで国際的な評価を受けた映画人が「特撮の神様」こと円谷英二特技監督であった。特に巨大怪獣が都市を破壊する『ゴジラ』（54）は、映像の臨場感で世界中の映像クリエイターに強烈なインパクトをのこしている。その「巨大生物と都市破壊」という空想スペクタクルは、ミニチュアの存在感が底支えすることで成立できたものだ。

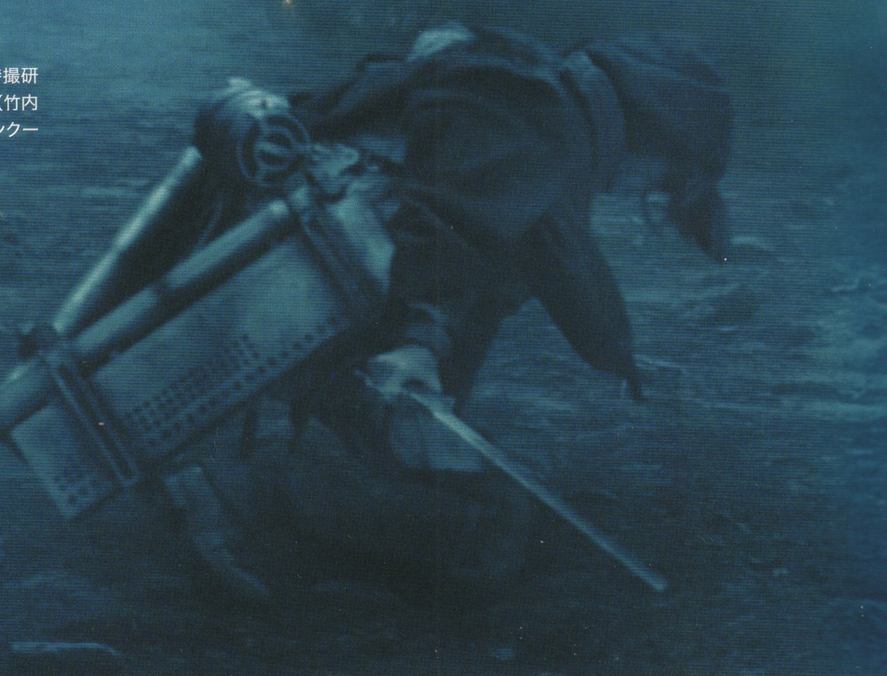
この文脈をふまえて「進撃の巨人」に挑戦する樋口真嗣監督と尾上克郎特撮監督、三池敏夫特撮美術らは、2012年に展覧会「館長庵野秀明 特撮博物館　ミニチュアで見る昭和平成の技」用の短編映画『巨神兵東京に現わる』で、東京が爆破され壊滅する衝撃の映像をミニチュア主体で作りあげている。そして同作の『劇場版』は『ヱヴァンゲリヲン新劇場版:Q』（12）の同時上映となった改訂版で、このときにCGを多用して完成度を上げている。映画『進撃の巨人』には、このときの成果が大きく反映している。

ミニチュア特撮のメリットは、「そこに空間があり実物があり、光が被写体に反射して空気を透過してきた光をレンズがとらえる」という生理的な手応えにある。もちろんCGはそのプロセスを疑似する技術だが、疑似は疑似にすぎず、限界がある。アナログ特撮の「そこにある実物と相談す

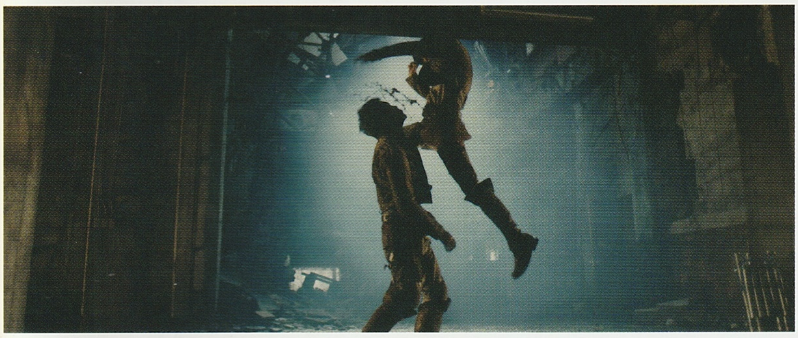
実物への視線が映画に驚異を宿す

氷川竜介（アニメ特撮研究家）

ひかわ・りゅうすけ／明治大学大学院客員教授。1958年生まれ。学生時代に特撮研究家・竹内博氏主宰の同人「怪獣倶楽部」に参加。共著に「円谷英二の映像世界」（竹内博・山本真吾編／実業之日本社）。文化庁メディア芸術祭審査委員、毎日映画コンクール審査委員などを歴任。文化庁向けに「日本特撮に関する調査報告」を共同執筆。






る」という感覚は大きい。特に「設計を超えた偶発性」は本能を刺激して魅力的だ。たとえば爆発シーンで粉塵や破片が予定調和を超えた美的な動きを見せ、意外な飛距離が出る等、コンテの設計を超えた現象が撮れたりする。「ライブアクション」とは絶妙な名称で、鮮度の高い「ナマの素材」をカメラという武具で狩っていくハンティングに似た感覚がともなう。獲物を追う興奮とギリギリの緊張感が、アナログ系クリエイションの真髄ではないか。逆にミニチュアセットでは繰りかえし調整しても失敗のハプニングが起き得るし、物体としての成約も多々ある。そこをCGでカバーするというのが、「ハイブリッドVFX」の思想であろう。

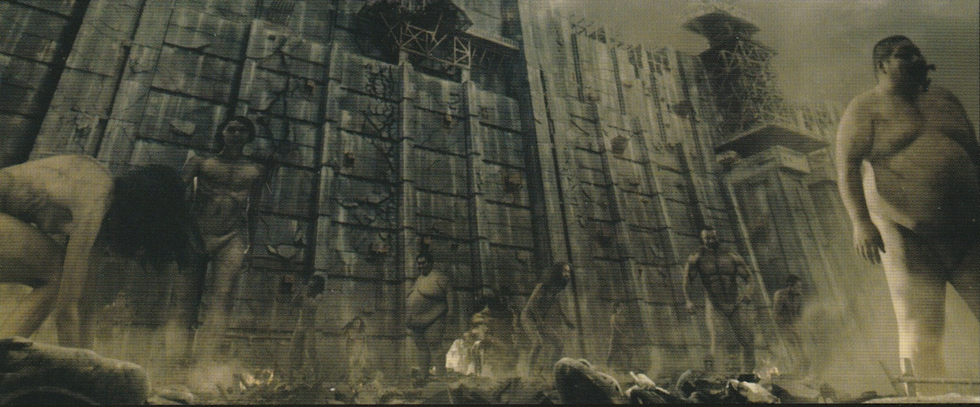
こういう流れを考えれば、『進撃の巨人』のように「喰う者と喰われる者」「狩る者と狩られる者」が緊密な視線で結ばれる作品に、このハイブリッド式のVFXは最適だと言える。捕食の恐怖や逆襲の興奮といった生理に根ざした強い感情を喚起させる目的に、「ライブな被写体」は向いている。ことに実際の人間を巨人に見立てた狂気の眼光は、「ライブ」でなければ成立しない最重要アイテムだ。「巨人の眼でのぞきこまれたときのナマな恐怖心」もハイブリッドVFXのメリットなのだ。

通常の巨人から並外れたサイズの超大型巨人は、「解剖模型が動くような恐怖」を出すために特殊造形物で表現されている。人間が中に入らず、ピアノ線とアームで文楽のようにコントロールするデリケートな操演技術で非現実性を高めていて、これも『巨神兵～』からの応用技術だ。適材適所の発想で、技術の「いいとこどり」をしながら総合的な表現力を高めていく積み重ねが恐怖心をレイズアップする。

そんな恐怖を喚起する巨体に、強化服も着用せずに人が「生身」をさらして挑むという「立体機動」もまた、本作の大きな魅力である。ガスとワイヤーによる飛翔と急旋回で、めまぐるしく視点を変える新しいバトルスタイルには、やはり人間の生理や本能を刺激するものがあるし、同時に演者の感じる臨場感、気迫も、ひしひしと伝わってくる。

そもそも「進撃の巨人」とは、巨人という圧倒的な強者に立ち向かう「戦いの作品」であった。安全を優先するあまりに「人の自由」を奪った「壁」とは、いったい何をたとえたものなのか。それが「人が自分自身を縛る固定観念」であれば、そこから脱して飛翔することこそが最重要。ハイブリッドVFXでアナログ・デジタルを相互補完させつつ、どちらか片方では可能ではなかった高みをめざすチャレンジ精神にあふれる映画スタッフの姿勢は、物語とも響き合っている。表現と内容が一体となった、恐怖心とそれを乗りこえる高揚感は、こうしたところから生まれたものなのだ。















諫山創
（原作）



Photo by Young Ju Kim

1986年生まれ、大分県出身。小学校低学年の頃、偶然観た映画『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』（本多猪四郎監督／66）に影響を受ける。高校時代から漫画家を志し、福岡の漫画専門学校に入学。専門学校在学中の2006年に、東京の出版社への漫画持ち込み旅行を敢行する。講談社に投稿した約60ページの短編「進撃の巨人」が「週刊少年マガジン」のMGP（マガジングランプリ）佳作に選ばれ、これを機に上京。以後、数本の読み切りを執筆し、08年には「HEART BREAK ONE」で第80回週刊少年マガジン新人漫画賞特別奨励賞受賞。また同年、「orz」で第81回週刊少年マガジン新人漫画賞に入選し、同作で「マガジンSPECIAL」によりデビューを果たす。09年9月の「別冊少年マガジン」から「進撃の巨人」を連載し、11年には同作で第35回講談社漫画賞少年部門を受賞した。

原作漫画、アニメから実写映画

「原作をふんだんに取り入れて並べた感じのものだと、映画の作り手の作家性が不在になるのではないかと感じたんです」（諫山）

「どうやってエレンたちの世代と向き合うのか。若かったかつての自分と今の自分との闘いが始まっていきました」（樋口）

――諫山先生が完成した映画をご覧になった感想は？

諫山　僕の漫画で、楽しく遊んでもらってありがとうございます！と思いました。映画化される時、例えばゾンビものやヴァンパイアものと同じように、“人食い巨人もの”というジャンルが確立しないかなと思っていたので、そういう映画になっていたのが嬉しかったです。巨人の造型一つにしても、その道のプロの方がやったらこうなるのかと。引きこもりの自分が、19歳の時に何気なく頭の中で描いていたものが、映画の中で形になって描かれているというのは凄いことですよ。

樋口　僕はちょうどロケハンに行っていて諫山先生が試写をご覧になった時、その場にいなかったんですけれど、後からそういう感想のメールをいただいて、本当に嬉しかったです。

――樋口監督は、なぜこの作品を監督しようと思ったんですか？

樋口　僕は、実は漫画を読むのが苦手な人間なんですけれど（笑）、原作の２巻目が出た時にたまたま表紙を見て、絵の印象がすごく強かったんです。巨人にミカサが立ち向かっている絵だったんですが、そこに心を動かされるすべての要素が入っていました。今までは巨大なものに立ち向かうとしたら、パワードスーツ的なもので全身を覆っているんですけれど、これは半分剥き出しの生身で、腰回りには複雑なメカを付けている。それで空を飛んで剣を持っているというのが、すごく興味を掻き立てられて。巨人の迫力もありますけれど、あの立体機動装置に魅せられたというのが大きいです。

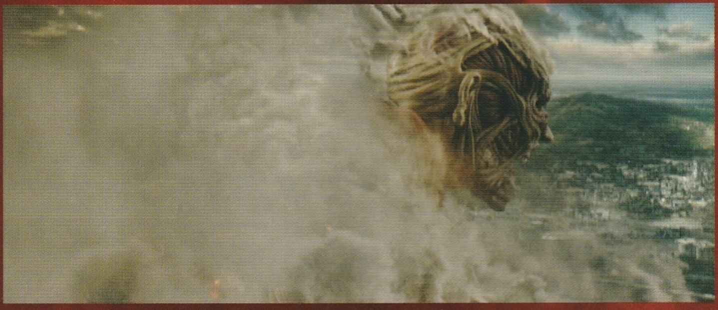
――諫山先生は映画化の企画が持ち込まれた時に、内容を原作と全く変えても構わないと仰ったそうですね？

諫山　脚本の第1稿を読ませていただいたんですが、それは原作の真意をふんだんに取り入れて、並べた感じのものだったんです。けれど、それだと映画の作り手の作家性が不在になるのではないかと感じて、原作の縛りを一度取り払って考えたほうがいいものができるんじゃないですかと、提案させていただきました。“世界観は、現代の方がいいんじゃないですか”とか“人を食う巨人さえ出てくればいいんじゃないですか”という感じで。

樋口　その提案を受けた時に、僕の中には二人の自分がいましたね（笑）。映画製作者としては、諫山先生のプランは凄く実現可能な感じがしたんです。具体的には、現代のあるビルを舞台にして巨人と人間が戦っていくという、インドネシアのアクション映画『ザ・レイド』（11）の巨人版のようなストーリーを提案されました。確かに実現は可能だし、面白いと思ったけど、もう一人の原作の大ファンとしての自分が“それで『進撃の巨人』と言えるのか？”と疑問を投げかけてくるんです。じゃあ我々が作る映画『進撃の巨人』とは何かと、脚本の町山智浩さんや渡辺雄介さんと考え直してみたんですよ。

諫山　本来の形と逆ですよね。原作者の僕が原作を壊そうとして、樋口さんたちが原作を守ろうとしたんです。





諫山先生が感激したという超大型巨人の造型（樋口監督による絵コンテと完成シーンより）



Photo by Young Ju Kim

樋口真嗣
（監督）

1965年生まれ、東京都出身。『ゴジラ』（橋本幸治監督／84）に造形助手として参加。その後、多くの作品での特撮絵コンテ、アニメーション監督、特技監督などを経て、『ガメラ 大怪獣空中決戦』（金子修介監督／95）の特技監督で日本アカデミー賞特殊技術賞ほか数々の賞を受賞。以降、同シリーズ『ガメラ2 レギオン襲来』（同／96）『ガメラ3 邪神<イリス>覚醒』（同／99）でも特技監督を務め、その斬新で創造性溢れる特撮で映画ファンの絶大な支持を集める。2002年の『ミニモニ。THE（じゃ）ムービー　お菓子な大冒険!』で監督デビュー。さらに2005年の『ローレライ』で長編映画監督デビューし、大ヒットを記録。その他の監督作に『日本沈没』（06）、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』（08）、『巨神兵東京に現わる』（12／短篇）、『のぼうの城』（12／犬童一心と共同監督）など。来年公開予定の『ゴジラ 2016（仮題）』では、監督と特技監督を務める。

へ。それぞれのリアリティを求めて。

樋口　そこで出た結論は、巨人と壁と立体機動装置。その三つの真ん中にいる主人公たちがあがいている、彼らの若いパッションを描くんだと。その方向性で物語を考え始めた時に、僕や町山さんは愕然としました。僕たちはエレンや仲間と共闘しているつもりだったけれど、自分たちはオッサンになっていることを自覚したんですよ。ではどうやってエレンたちの世代と向き合うのか。そこで若かったかつての自分と今の自分との闘いが始まっていったんです。今の自分の問題意識の中で作品に反映させられるのは、その世代間の格差を自覚しながら、彼らの想いを汲み取ろうとすることではないかと。例えばエレンが何とかして壁を越えて、壁の向こうへ行きたいという願望は、今の社会の閉塞している現状とうまく対比できるんじゃないかとか、そういうことを二人の脚本家と話し合いながら、物語の骨子を作っていきました。

諫山　僕は漫画の連載を始める前から、映画評論家の町山智浩さんにすごく影響を受けていまして、ラジオを通して映画や政治の話をいろいろ教えてもらったんです。例えば僕が描いているのはある種のファンタジーだと思うんですが、そういうものは現代の世界と接点がないように思える。でも町山さんによれば、ハリウッド映画では全く異世界の話でも現代に通じる何かの問題を描いているのが普通だと。今回の脚本を読んでも現代の日本がベースになっていると凄く思いましたし、後篇「エンド オブ ザ ワールド」の方には町山さんが持っているロックンロールとか反体制の資質が盛り込まれていて、すごく嬉しかったです。反体制といってもそれを礼賛するわけではなくて、そこにはいい面も悪い面もあるというのが町山さんらしいとも思いましたね。

――映画にはエレン、ミカサ、アルミンなど、原作と同名のキャラクターが出てきますが？

諫山　そこは世界観も違いますから、生身の俳優さんが演じるからには、その方にしか出せないものが表現された方がいいと思っていました。僕が初めて三浦春馬さんを見たのはお茶のCMだったんですけれど、その時は女優さんだと思っていたんですよ（笑）。

樋口　見た目が綺麗ですから。でも彼は本当にストイックな男で、今回のエレンはみんなと仲良くなれないポジションにいるから、現場でも一人でいて。可哀想だなと思ったけれど、しょうがないよなって（笑）。

諫山　それと石原さとみさんのハンジが印象に残りました。かなりクレイジーなキャラですけれど、別に叫んでないときにも“やっぱりこの人、おかしいんだ。変な人なんだ”と感じさせる演技をしていて、ハンジは凄く原作的なアプローチをされているなと。

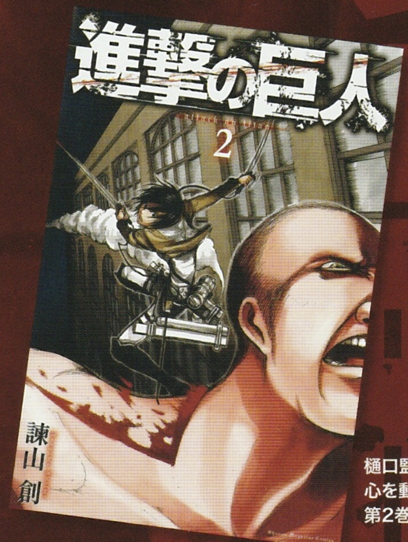
樋口　石原さんは役作りに熱心でした。本人にはああいうクレイジーな要素はないんでしょうけれど、原作やアニメーション版を足がかりにして、一所懸命にハンジ像を作っていった努力がすごい。現場では台詞の一つ一つを確認しながらやっていました。

諫山　ミカサの水原希子さんはお美しいのは勿論ですけれど、ミステリアスな雰囲気を凄く出していてミカサらしいなと感じました。

樋口　実はこの映画は台詞の9割くらいがアフレコなんです。現場は扇風機を廻して風を吹かせたりホコリを立てていますから、そこでの生音が使えないんですよ。それで編集をした後、俳優さんたちにアフレコしてもらったんですが、水原さんは現場の時よりも表現力がアップしていて、凄く伸びしろがあるなと思いましたね。



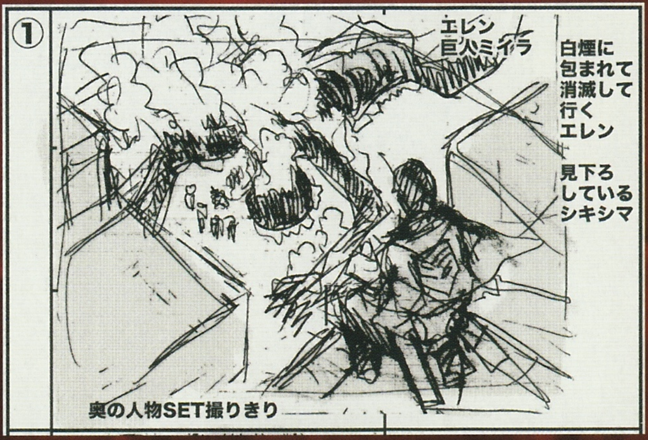
世界20か国で翻訳されている原作漫画



樋口監督の心を動かした第2巻の表紙



エレン巨人登場シーンの絵コンテ



倒れたエレン巨人を見下ろすシキシマの絵コンテ

**「原作を読み返すと巨人は結構、うつろな目をしているんですよ。
だとすると、これはCGでは表現できないと思いました」（樋口）**

**「巨人を、人を怖がらせるモンスターとして描いてしまうと、
逆に作られた存在としての安心感ができてしまうんです」（諫山）**

――諫山先生は、キャラクターの弱さをきちんと描いて欲しいと言われたそうですね？

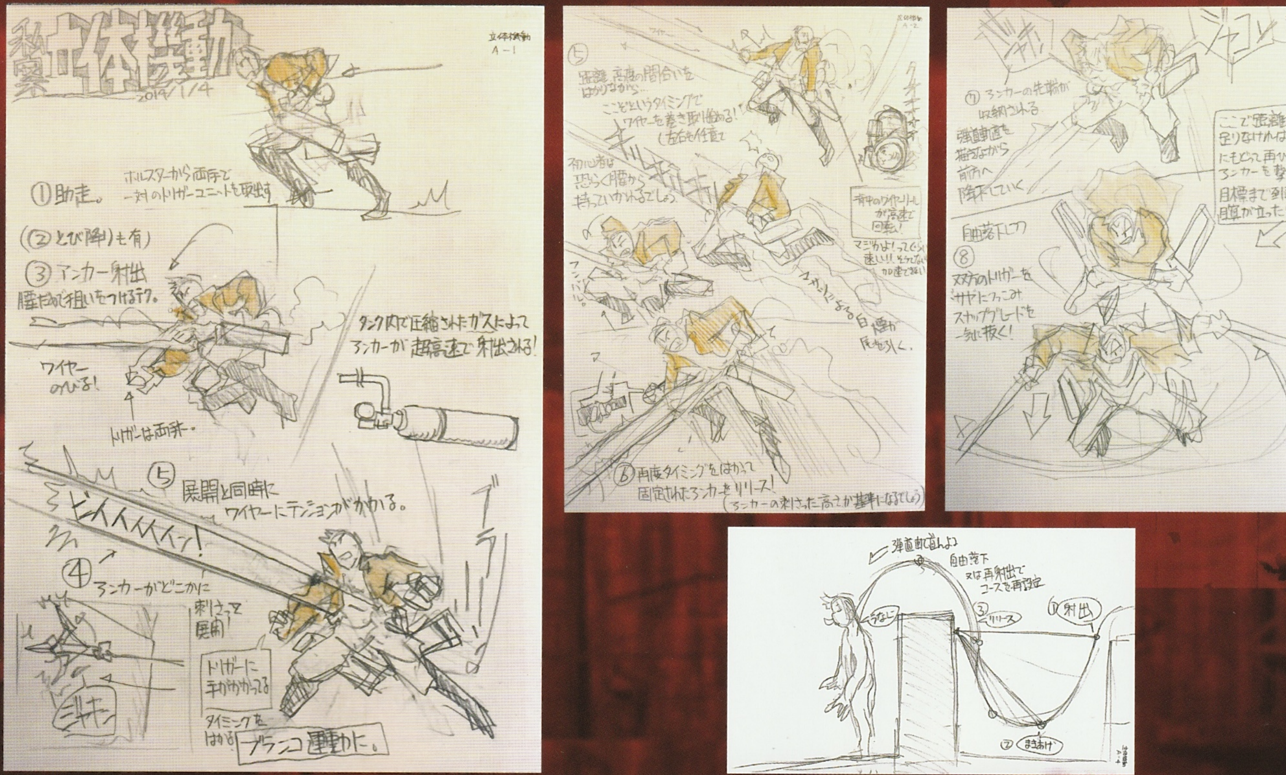
諫山　自分の場合は少年漫画として描くには、こういうキャラクターがいいなと思ってエレン像を作ったんですけれど、そのまま実写映画のキャラにしたら漫画らしすぎる気がしたんです。特に巨人に対する恐れなどは、“弱さを見せないと不自然ではないですかね”と提案させていただきました。映画のエレンは最初のほうでは漫画と違うんですけれど、「エンド　オブ　ザ　ワールド」の最後の方に近づくにつれて漫画と被ってくる感じがして、そこが個人的には面白かったです。

樋口　これは2本に渡る長い話なので、構成を考えないと単調になる可能性があるんです。そうしたら町山さんから“ダンテの『神曲』にしようよ”というアイデアが出てきました。それをベースにして、主人公のエレンは地獄巡りをすると。ミカサを助けられずに見失ってしまう冒頭から、エレンは人生最悪なことを経験していくんです。三浦春馬君にも“悪いけど、一度もいい目に遭わないよ”と言いました（笑）。そういうひどい目に遭わせることが、最後に勝利を勝ち得るためには必要なんじゃないかと。これはまあ『少年マガジン』の伝統でもあると思うんですけれど（笑）。

――巨人に関しては、人間の俳優さんたちが演じたわけですが。

樋口　最初に諫山先生と話した時、“巨人で怖がらせないでくれ”と言われたんです。結果的に人間が怖がるのはいいとしても、“怖がらせる芝居はしないでほしい。巨人が食べる相手に意識を持っていって、何かをする感じにしないでほしい”と。なるほどと思って原作を読み返すと巨人は結構、うつろな目をしているんですよ。だとすると、これはＣＧでは表現できないと思いました。僕の勝手な解釈ですが、例えば満員電車に乗っていて、酔っ払いが自分の隣でフラフラしてる。今にも吐きそうなその人の顔が近くに来たら、“なんでこの人、目がこんなに離れているの。唇、厚すぎるんじゃない”とか、知り合いだったら何も思わないけれど、他人に対する違和感と恐怖がそこにはあると思うんですね。そこを肥大化させていくという解釈で、人間に巨人をやってもらうことにしたんです。そうは言ってもこちらが狙ったように怖く見えるかは、２年ほど前から慎重にテストを重ねて、試し撮りをしたものにデジタル加工をしてバランスを崩してみました。それでこれならいけると思ったんです。

諫山　巨人は人を怖がらせるために生まれてきたモンスターではなく、こいつはこいつとして生まれてきて、たまたま人を食べているだけなんだと。そこに人を怖がらせるということが入ってくると、



樋口監督が、"実写"として見せることを前提に描いた立体機動のアイデア(2014年1月)

逆に作られた存在としての安心感ができてしまうと思ったんです。映画はそんな僕の想いを汲んでいただいた映像になっていて、本当にありがたかったです。

樋口　基本的に人間のフォルムを活かしてやったんですけれど、ある時、造型チームが"こいつのファンが凄くいる。こいつだけは出さないと「進撃の巨人」じゃない"と言ってきて、頭がとがったピーナッツみたいな巨人を登場させました。あれだけ造型物でやっているんです。中身は井口昇さんという映画監督なんですけれど(笑)。あの巨人は何度も出てくるんです。

——樋口監督が惹かれた立体機動装置は、ワイヤーアクションで表現されていますね?

樋口　よく分からなかったのが、この装置がどうしてそこまで速く動けるのか。原作やアニメを見ると、尾を引いた煙が出ていますよね。あれは推進力の噴射なのか? でもあの世界観のテクノロジーでは人間ひとりを空に飛ばす技術は持ち得ないのではないかと考え、打ち込んだアンカーをつなぐケーブルをものすごい勢いで巻き取って、その時の摩擦で煙が出ているんだと。その引っ張られた勢いと振り子の原理との組み合わせで、高く遠くまで行けるように見せられるのではないかと考えたのです。

諫山　漫画を描いている時にあの装置が、実現可能かどうか考えてみたんですけれど、やっぱり無理で(笑)。ただ物理的に制限のある世界でやりたかったので、ああいう装置にしたんです。僕が考えていたのはガスの圧力で、ガスタービンみたいなものをプロペラに当てて、モーターのような回転を起こして引っ張る。その時排出するガスが煙として出ているイメージでした。

樋口　よかった(笑)。それからワイヤーアクション・チームとやり方を考えていったんですけれど、先行しているアニメ版の表現に我々は苦しみました(笑)。アニメだと空中で回ったり、限界スレスレの凄い動きをするんです。カッコいいので実写でもこれをやろうとなった時に、アクション・チームが"アメリカにこんなものがある"というので、シルク・ドゥ・ソレイユでも使っている「ツイストリングハーネス」を貸してくれないのでそっくりのリグを作りました。これを腰につけると横に回りながら縦にも回れるんです。

諫山　動きが凄かったですね。こんなことができるんだと思いました。

——最後に後篇「エンド オブ ザ ワールド」に向けて、観客にメッセージがありましたら?

樋口　二部作にしたことで、一つ原作と同じものを手に入れることができたと思うんです。それは連載漫画と同じく"次はどうなる"と、観客をワクワクさせる"引き"を作れることです。いろんな意味で今回の最後に観ていただいた予告篇を裏切る形になっていますから、ワクワクしながら続きを待ってほしいですね。また全体としては怖がったり、テンションが上がったり、この作品を観ることでみなさんに驚いていただけると嬉しいです。

諫山　樋口さんや町山さんや渡辺さんが伝えたかったことが、観客に伝わればいいなと思います。監督の特撮に対する愛が"ダダ漏れ"になっている感じも含めて、原作とは違う『進撃の巨人』の世界を楽しんでほしいです。

(取材・構成＝金澤誠)



Photo by Young Ju Kim

MAKING 1

軍艦島で廃墟の屋上にある幼稚園を見て、あるイメージが湧きました。

清水剛（美術）インタビュー



清水がやり直したというモンゼンの街のデザイン画。



文字のない街モンゼンにはこういったマークが至る所に。

原作のコミックは登場人物の扮装も含めて世界観が確立しています。でも今回は独自のストーリーですから、樋口監督はそのままではやらないだろうと思っていました。ただあまり原作から逸脱してもいけないだろうと感じていて、モンゼンの街はオープンセットを造りたいとプロデューサーから聞いていたので、監督と細かく話す前に、まず美術スタッフでモンゼンの模型を作ったんです。ところが監督やスタッフに見せたら、ノーリアクションでしたね（笑）。この模型では、ちょっとヨーロッパ感を出した和洋折衷の不思議な様式が建ち並ぶ街を作ったんですが、監督の反応を見るとこれは違うと。樋口監督は自らスケッチを描くけれど、言葉でいろんな説明をすることはなくて、自分の想いを汲み取ってほしいというタイプなんです。監督の反応から感じたのは、求めているのはエレンたちが儚いけれども夢や希望を持って一所懸命に生きている街。その混沌としたエネルギーが感じられる街だと。僕はビジュアルから考えていったんですけれど、そうなると街の構成から考え直した方がいいと感じて、最初のプランをすべて捨てました。そこからアジアやインドなど、いろんな混沌とした街の資料を集めてプランを練り直しました。それを発展させて高萩にオープンセットを造ったんです。

モンゼンには文字がないんです。この世界では書物が禁止されているから文字がないというのは監督が言いだしたことですけれど、この街のセットは商店街なんですね。だから店の看板は秤のマークだと塩などの専売公社、ハンマーのマークだと鍛冶屋など、一目で店がわかるマークがついています。それと僕は、どこかエキセントリックだと感じさせる街にしたかった。だから建物の屋根には樹脂で麻布を固めて何層か貼っていて、材質が何かよくわからない建物にしてあります。また各々の窓にはガラスがない。その中でしっかりした木造建築なのが教会なんですよ。ここだけステンドグラスがはめてあるんです。また教会が襲われて助けを求める人々の手が外に出てくるところは最初から樋口監督の絵コンテの中にあったので、手を伸ばしたカットが恐ろしく見えるように窓のサイズを決めていきました。

街のカラーリングは、最初に樋口監督が映画の世界観を象徴する場所として軍艦島を言い出したので、あの島とあまり色合いが変わらないようにしました。ただそれだと街に派手な



上のデザイン画に基づいて高萩に建てられた巨大なオープンセット。



冒頭に登場するミカサの家は染め物で鮮やかに。

色を使えない。映画の冒頭は色味を多く出して、明るさを伝えたいと思っていたので、真ん中に果物などを売る市場を置いて、ミカサの家は染物屋にして、干してある染物で色を出すようにしたんです。セットの設計としてはアルミンの実家の燃料屋が一番奥にあって、ミカサの染物屋が最も手前にある。だから冒頭でアルミンがミカサを探しながら街の中を駆け抜けていく時に、全容が見えるようになっています。

作業員たちが向かうオモテマチは、軍艦島と高萩の廃工場跡、それとスタジオのセットを組み合わせて作りました。軍艦島には2、3度足を運んで撮影ポイントを決めたんですが、そこに高萩やスタジオのセットを造る職人を連れて行きました。軍艦島の朽ち果てた感じを彼らが細かく観察してセットを造るときに再現してくれたので、オモテマチの統一感が出ましたね。ジャンが追い詰められる屋上のセットなんかは、まさに軍艦島そのものでしたから。

また軍艦島に最初に行った時、偶然、建物の屋上にある幼稚園を見たんです。廃墟の上の方におとぎの国というか遊具や砂場がある不思議な空間が広がっていて、これは面白いと思いました。その後、監督が"爆弾を隠してある場所は高低差があるところにしたいんだ"と言ってきたんです。僕は爆弾を隠す場所をあの幼稚園にしようと思いました。軍艦島では上に上がっていくんだけれど、映画では下がっていく場所にして、よく見ると遊具も置いてあります。ここは後篇の「エンド オブ ザ ワールド」でも重要な場所として登場します。

それと「エンド オブ ザ ワールド」に白い部屋が出てくるんですが、樋口監督は最初、"穴が開いている白い空間があって、その穴を覗きこむと映像が見える"と言ってきたんです。その通りのセットを作ると結構大変で、つまり芝居の間は映像が流れていなくてはいけない。ちょっと難しいので映像は天井に写ることにして、それを寝そべって観る設定にしてもらいました。映像を観ている人間たちはデッキチェアに寝転んでいて、その周りには砂が広がっている。これは、この世界にないはずの海をイメージしたセットです。このセットはとても小さいんですが、撮影の江原さんがとても広がりのあるように撮ってくれたので、「エンド オブ ザ ワールド」を観る時のお楽しみにしてほしいです。

今回の美術は難しかったですけれど、やりがいがありました。元にビジュアルが浸透している原作があるので、そのファンの期待を裏切れませんし、まったく原作を知らないファンにも楽しんでもらいたい。その中で独特の世界観を醸し出している面白さがこの映画にはありますから、美術を考える装置家としては楽しく仕事ができました。

（取材・構成＝金澤誠）



爆弾の隠し場所のシーンと実際のセット。一見、不釣り合いな遊具が。



清水による難民キャンプのデザイン画。



兵団の装甲車も作られた。

MAKING 2

原作のイメージと実際の動きやすさとの間でのせめぎ合いでしたね。

柘植伊佐夫（扮装統括）インタビュー

今回は扮装統括ということで、衣裳デザインと衣裳製作、ヘアメイクのデザインと製作過程、小道具の進行、立体機動装置などの特殊造型を衣裳の側面から一体化させていくことの統括作業をしました。衣裳の考え方として、これは原作が漫画でファンも多いですから、そこから遠くすることはできない。だからと言って原作を完全にトレースしてしまうと、実写化したときにリアリティがあるものになるのか見えにくいんです。時代劇ですと、時代考証などを厳しくしていけば世界観の一つの教科書になるんですが、これは架空の世界ですから教科書がない。でも軸が必要でしたから、原作を教科書的な原理にすることにしました。ただ漫画と実際に人間が演じる実写では、様々なことが違ってきます。例えば原作ではキャラクターたちがブーツを履いている。でもあれと同じ長さにすると足首が動かなくて、運動ができないんです。だから靴はショートブーツにして、その代わり膝まで脚絆みたいなものを付ける。原作の画を見ると膝のところでピシッと線が入っているんですね。そこは脚絆を付けた状態が線で見えるようにして、履いているものは違っていても見た目のディテールは原作をちゃんとトレースしているように心がけました。

一番大変だったのは作業員たちの服ですね。原作のままの服を最初に作ってみたんですが、腕の可動域が狭くて動けないんです。これでは実際の戦争では戦えないということになって、原作のディテールを活かしながらも、可動域が広がる服にしていきました。服の素材はバーバリーのコートなどに使われるギャバジンです。ギャバジンは軍用なので、切れたり壊れたりしない素材なんです。それにエイジング（汚し）をかけて汚くしたり、ボロボロにしたりしたんですから矛盾しているんですけれど（笑）。それと彼らの服に付いている紋章ですね。これをプリントにするとエイジングした時に消えすぎてしまう恐れがあったので、刺繍にしてもらいました。

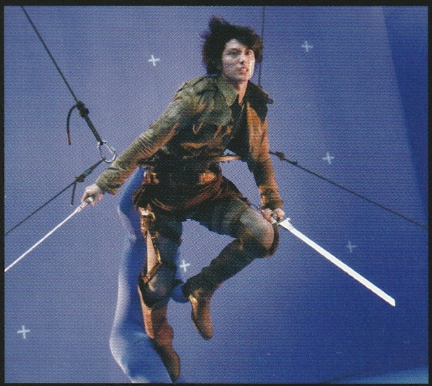
作業員が着ているのは軍服ですから既製品のはずなんですが、今回は各々の出演者に合わせたフィッティングを何回もして、納得がいくまで合わせました。というのも彼らは立体機動装置を付けて飛ぶわけですから、ワイヤーアクションをするために服の内側に革のハーネスを着ているんです。ハーネスを着た上に軍服のジャケットを羽織るとすると、ハーネスの邪魔にならないようにするには、ジャケットの丈をどのくらいにすればいいのか。さらにジャケットの丈を決定するには、立体機動装置も関わってくるんです。

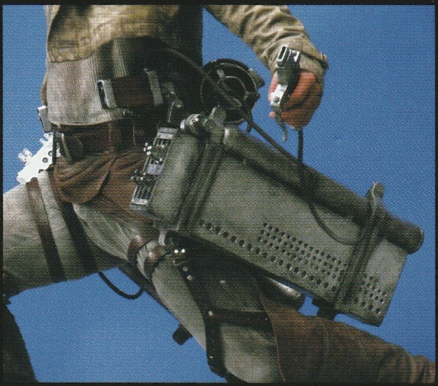
立体機動装置については樋口監督と僕がアイデアを出して、特殊造型プロデューサーの西村喜廣さんが実体化させていくという作業でしたが、装置をどうやって装着するかを始め、様々な問題点が出てきました。どうすれば力学的に適っている装置になるのかを考えて、しかも俳優がつけて芝居ができる大きさや形状にしなくてはいけない。衣裳とのことで言うと、装置から発射されるアンカーの位置がポイントでした。アンカーの位置はベルトよりも少し高い所にある。そこにジャケットがかかるかかからないかの丈にして、俳優がその丈で似合うか似合わないかを決めていくんです。まず立体機動装置そのものの装着位置を決め、次にアンカーの位置を決め、さらに中に着こんだハーネスの位置を完璧にしないとジャケットの丈が決まらなかった。加えて言えばジャケットは立体機動装置を外した時にも着ているので、その状態でも見栄えがいいものにする必要があったんです。

キャラクターごとに扮装のポイントも作りました。ミカサやエレンはマフラーがキーになるし、ヒアナはエレンを誘惑するので胸の部分が空いています。アルミンは原作だと金髪なんですよ。でもここでは黒髪ですから、その代わりにほかのみんなよりも髪にかける白い粉を多くして、少し色味を明るくしているんです。服だけでなく俳優もメイクで汚しています。エキストラに至るまで頭にははったい粉をまぶしていますし、顔は本物の泥で汚しているんです。

今回難しかったのは、原作の画にはある種の乱暴さや暴力性がありますよね。また人気のあるアニメ版はカラーで、見た目がきちんと整頓されている。さらに樋口監督の作家性もあるわけで、それらを接着して感覚的にどういうところへ落とし込むのかは、撮影中も悩みました。細心の注意をして統一すればいいというわけではなく、ある部分ではものすごく大雑把に、大胆にやる必要性もあるんです。その両面のバランスをとって、今までにない世界を描くのは難しかったですよ。樋口監督の作品の場合、ハリウッドのＶＦＸのように緻密な映像というよりも、荒っぽかったり、いびつな感じがする特撮に魅力があると思うんです。その世界観を作るのに扮装の面からもサポートしたいと思ってやっていました。

（取材・構成＝金澤誠）


作業員の服は脚絆でほぼ原作のイメージに近づけた。


力学的見地と見た目を両方考えた立体機動装置。


ギャバジンに徹底したエイジングを施した。

MAKING3

立体機動装置で俳優を飛ばすために常に10人以上のアクション部がいました。

田渕景也（スタントコーディネーター）インタビュー

通常のワイヤーアクションはジャンプするとか、やられて吹っ飛ぶとか、落ちてくるという動きなんですが、今回は立体機動装置で"飛ぶ"という動きが必要でした。しかも現場にはいない巨人に向かって飛ぶ。ベースを15mの巨人に置いてイメージしていったんですけれど、なかなか想像力が追い付かなくて。僕の事務所にある小さなスタジオで初めは練習していたんですが、それだと動き自体はかっこいいけれど、全体的に動作がこじんまりとして、とても15mを相手にしているようには見えない。ダイナミックな動きにしていくのが大変でした。そこで今度は大きな東宝のスタジオを使って、こんなアクションができますというプレゼンをしたんです。それを見た樋口監督が、可能な動きを参考に絵コンテを作ってくれました。そこで初めてわかるんですが、この飛ぶアクションを作るにはものすごい人間の数が必要になるんです。単純に飛ぶだけではなくて、前に移動して、しかも空中で相手を斬るという動きも入る。そのためには吊られている俳優をロープで引っ張る人間が、一つ一つの動きに対して要るんです。初めは合成担当の方との打ち合わせで、俳優は全部空中で止まっている方が合成しやすいと話し合ってきましたが、止まっていると重力が下にかかるから演じる方はつらくなるんです。前に移動すると体が軽くなって、斬るなどの動きも自然にできるようになる。だから今回は俳優さん自身に全部飛んでもらったんです。合成担当の方たちにはものすごい負担になったカットが多いと思いますが、この方法でやって、結果的にはよかったと思っています。

ワイヤーアクションの場合、普通は両脇や背中から俳優を吊ることが多いのですが、ここでは立体機動装置の両腰からアンカーが出て、それを巻き取ることで飛ぶわけですから、なるべく吊るポイントを腰にして、最初の動きは腰から行くように前から引っ張ったんです。前に引っ張る担当がいて、上に引っ張り上げる担当がいて、そこから大人数で前に移動させるロープ担当がいて、その途中で巨人の攻撃を避けながら攻撃する場合は、俳優の体を横に振る担当がいて、俳優はそこで剣を振るう。そのまま止まらず着地するまでを一気にやるわけです。ハードなことも俳優さんたちに、かなりやってもらいました。例えば今回のために作ってもらった「ツイストリングハーネス」というのがあります。これを腰のところに付けると前に回りながら縦にも回れるんですよ。三浦春馬君のエレンが片足を食われて飛んでいくところや、水原希子さんのミカサが巨人を攻撃する長いカットにこのハーネスを使いました。本人たちは目が回ってしまうので、かなりきつかったと思います。

また長い距離を前移動すると、着地が怖いんです。空中から降りてくる時、俳優が自分の足で上手くスピードを殺さないといけない。三浦君なんかも凄いスピードで降りてきますから、着地の時、本当に一歩間違うと危ないんです。でも彼は凄かったですよ。水原さんの時にはスタンドインが初めに、ちゃんと動きを見せてあげた方がいいんだけれど、三浦君の場合はスタンドインに軽くしかやらせないんです。彼の中でエレン像ができあがっていたので、引き手のタイミングだけ見せてあげて、後の動作は自由にやらせた方が一発本番の面白さが出ました。

巨人を空中で斬るタイミングは、僕が口で"1、2、3で斬る"とか、現場で数をカウントしながら合わせました。僕は巨人を撮っている特撮班のアクションも指導していたので、巨人の動きのリズムがわかっていたんです。それに対して人間はどのタイミングで斬ればいいのかを、特撮班の撮影時に考えながらやっていました。巨人を斬る剣の使い方は、一緒に練習しているうちに俳優たちが自分のキャラクターを作っていきましたね。エレンはがむしゃらで勝手に斬る感じで、ミカサやシキシマは、ちょっとケレンを見せた感じに自然になっていきました。

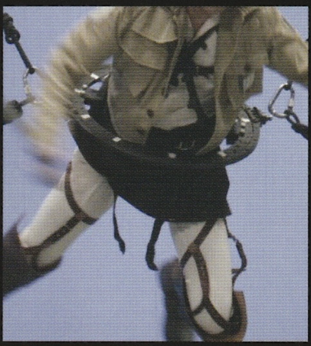
特撮班でのアクションでは、人間が巨人に持ち上げられて食べられる動作があるんですが、手で勝手な動きをされると、掴まれている人間の動きと合わせづらいので、巨人アームという器械を作ってもらったんです。そのアームの動きをまた僕のカウントで操縦する人にタイミングなどを伝えて、後で食われる人間の動きと合わせていきました。またエレン巨人のアクションなども指導したんですが、あまり知性がありすぎるように見えてもおかしいと感じたので殴る、蹴るなど、なるべく簡単な動きにしました。

アクション担当は、チームの人間をスタントマンとして出演させて動きを付けていくのが普通ですが、ここでは出演していないのに、立体機動装置で飛ばすために10人以上のアクション部が常時いたんです。こういう現場はなかなかなかったですし、今までにないアクションが作れたのではないかと思います。

（取材・構成＝金澤誠）



この作品ならではのワイヤーの位置に注目。



「ツイストリングハーネス」を装着の図。
腰のリングが2重になっており、
簡単な体重移動で回転することができる。



セットのみならず、オープンセットでも飛ぶ！飛ぶ！飛ぶ！

MAKING4

『進撃の巨人』のサウンドトラックは、樋口真嗣のサウンドトラックでもあるんです。

鷺巣詩郎（音楽）インタビュー

僕は昨年まで、原作もアニメ版もまったく観たことがなかったんです。樋口監督と最初に話した時、“逆にそれを利点にしよう”と。映画音楽は監督の頭の中で起こっていることに付ける音楽でもあるわけですから、とにかく監督と向かい合おうと思いました。樋口監督とはTVアニメ「ふしぎの海のナディア」（90-91）の頃から一緒に仕事をしていますから、お互いをよく知っている。我々は元々空想や妄想の中で生きているようなものなので、音楽的にどうこうというよりも、打ち合わせをしても、何気ない会話からお互いの空想、妄想を刺激したほうがいいものが出てくるんです。ですからここでは樋口監督の頭の中で起こっている空想や妄想に、音楽を付けるつもりでやりました。

作品の世界観として、登場人物は全員日本人だけれども人種観はあやふやで、時空間の軸も特定できません。そういう世界に音楽を付ける場合、例えば冒頭に出てくるモンゼンのシーンでは、中近東やアジア的なエスニック調の音が鳴るんだけれども、そのすぐ後にはアイリッシュのメロディーが流れてきて、何でも在りの感じにしているんです。その場面のイメージを100%決め込むような音楽にはせず、空想や妄想を360度の方向に広げられるような、あちこちにイメージを飛ばせる音楽。それを意識しました。

また、キャラクターに音を付けていくというやり方はしていません。これは人間が人間を食べる話なので、人に音を付けるとエグい感じになると思ったんです。あるエグさも必要なんですが、それは小さな人間よりも巨人のほうにフォーカスしたほうがいいと思いました。人間を演じる俳優さんたちは、瑞々しい躍動感を持った方ばかりなので、その動きに音楽を食い込ませてしまうと、かえって邪魔になることがある。それよりも巨人というものは存在しないわけだから、そちらの空想、妄想を広げる音楽を考えました。

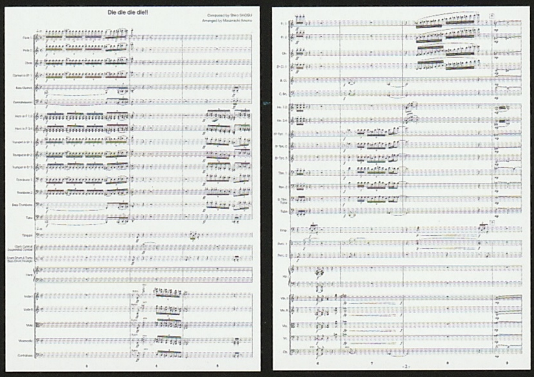
樋口監督の頭の中を探っていく作業としては、例えば最初の打ち合わせの時にキーワードとしてピアノが出てきたんです。脚本上でもミカサが壊れたピアノで「The End of the World」を弾いているシーンがありましたが、樋口監督がピアノと言ってきた時に、彼の頭の中ではこういうピアノ曲が鳴っているなと想像できるんですね。そこで長年の付き合いが生きる。もちろん、何曲か作って選択してもらいますけれど、基本的にはかなり監督のイメージに近いところまでは予想できますね。また音楽的に特撮ものへのオマージュみたいな曲も出てきますが、それは樋口監督が意識していることもありますけれど、こういうものではお約束で、“そう来なくちゃ!”という音があるわけです。ワンパターン・ビューティーと言いますか、そこが僕にとって日本映画の好きなところでもあるんですよ。

今回の仕事は二部作ということもあって、50〜60曲は必要になると思っていました。そうなると、僕の場合は最低3倍の曲を作るんです。全てを机上にあげる訳ではありませんが、それらをベースに映画では、うまくeditしたりアダプテーションしています。かなり狙ってeditしているところもあって、それが樋口演出の特徴でもあるんですよ。常に若々しくてアグレッシブなんです。音楽は長くずっと鳴らして画を補足していくものを作れば、すごく効果はあるけれども、やはりコンサバティブになりますよね。そういう要素も外せないけれども、樋口監督は攻めの姿勢を貫いているから、こちらもそれをフォローしたいと思って音楽を作っている。僕は元々監督にかなり寄せていくタイプですけれど、今回の音楽は『進撃の巨人』のサウンドトラックであると同時に、樋口真嗣のサウンドトラックでもあると思ってやっていました。

それと、今回は二部作なので、観客に音を“刷り込める”と思いました。1本の映画の場合は、観客に覚えてもらいたい旋律やラインをこちらが提示しても、他にも映像やセリフ、効果音など、情報量が多いですから、音楽の狙いを汲んでもらえないことがある。でも今回は短期間に2本続けて公開されますから、わりと音を刷り込みやすい。そこをうまく利用しようと監督や、音楽プロデューサーと最初から話していました。例えば前篇に出てきた音楽が後篇で繰り返されると、観ている観客は空想の中で時空を特定することができる。音楽によってイメージを喚起させやすいという効果もあるんです。

前篇の公開に合わせ、サントラ盤CDが発売されますが、本篇中では、サントラ盤のまま音楽が使われていません。音源はサントラにあるけれど、在り方としてかなり変化している。本篇で音がどのように変化しているのか、その辺も楽しんでいただきたい。音楽からも、樋口監督の攻めの姿勢がわかってもらえると思いますよ。

（取材・構成＝金澤誠）



鷺巣詩郎による収録曲「Die die die die!!」のスコアの一部



『進撃の巨人』
オリジナル・サウンドトラック
SPACE SHOWER MUSIC
DDCB-12966
¥2,381+税
絶賛発売中

SEKAI NO OWARI

映画『進撃の巨人』前篇主題歌

「ANTI-HERO」

アンタイヒーロー

作詞:Fukase　作曲:Nakajin　編曲:SEKAI NO OWARI、Dan the Automator
英補作詞:Nelson Babin-Coy

COMMENT

今回、映画『進撃の巨人』のために書き下ろさせて頂いたANTI-HEROという楽曲のテーマは"悪役のラブソング"です。
大切な人を守るときに、躊躇いたくない、世間の目なんか気にしたくない。という気持ちから書き始めました。

Fukase（SEKAI NO OWARI）



SEKAI NO OWARI

L→R
Saori (ShowProduce, Pf)
Fukase (Conceptor, Vo)
DJ LOVE (SoundSelector,DJ)
Nakajin (Leader, SoundProduce,Gt)

2010年、突如音楽シーンに現れた4人組バンド「SEKAI NO OWARI」。同年4月1stアルバム「EARTH」をリリース後、2011年8月にTOY'S FACTORYよりメジャーデビュー。2013年5月1日、「映画クレヨンしんちゃん バカうまっ！B級グルメサバイバル！！」主題歌「RPG」をリリース。2014年、全国9箇所15公演20万人動員の全国アリーナツアーを完遂。また、同年8月には、初の映画作品「TOKYO FANTASY」の公開。10月には富士急ハイランド?にて「TOKYO FANTASY」と名付けた6万人規模の野外ワンマンライブの開催。圧倒的なポップセンスとキャッチーな存在感、テーマパークのような世界観溢れるライブ演出で、子供から大人まで幅広いリスナーにアプローチ、「セカオワ現象」とも呼ばれる加速度的なスピード感で認知度を拡大した。そして、2015年1月14日には、待望のニューアルバム「Tree」をリリース。また同年7月18日、19日には日本最大規模の会場・日産スタジアムにて「Twilight City」と銘打った14万人動員のライブを発表し、チケットは即日SOLD OUT。加えて、原作が世界的な人気を誇る「進撃の巨人」の実写版映画2部作『進撃の巨人』、『進撃の巨人 エンド オブ ザ ワールド』の主題歌を担当。凄まじいスピードで進化を遂げながら、音楽シーンを席巻している新世代の才能である。

You know I don't give a damn about what's "right"
Or pleasing everyone around me
Cause I know this world that brought us life
Wasn't made to keep everyone happy
The rules and laws that countries come up with
In front of me, they're all shit
Cause there are people that I've gotta protect
And if you get in my way, you're dead

You see I'm tired of trying to justify
Every decision that I make
If it's to save the people that I stand by
You better believe what I say
"Stay in the lines, don't make a scene"
Heroes try to tell us what's right
But when push comes to shove, you'll know what I mean
I'm ready to start a fight

I'm gonna be the anti-hero
Feared and hated by everybody
I'm gonna be the anti-hero
So I can save you when the time comes

I'm gonna be the anti-hero
Feared and hated by everybody
I'm gonna be the anti-hero
Yeah

Righteousness is a thing that I hate
Cause it doesn't do any good for anyone
And everyone thinks everything is OK
If they just obey
I don't want to think about what they see
When they look up and see evil me
You see, love isn't what I need
As long as I can set you free

Oh bum bum bum, watch out here I come
I said bum bum bum, you all better run
Oh bum bum bum, watch out here I come
So run!

"Stay in the lines, don't make a scene"
Heroes try to tell us what's right
But when push comes to shove, you'll know what I mean
I'm ready to start a fight

I'm gonna be the anti-hero
Feared and hated by everybody
I'm gonna be the anti-hero
So I can save you when the time comes

I'm gonna be the anti-hero
Feared and hated by everybody
I'm gonna be the anti-hero
Yeah

I'm gonna be the anti-hero
Feared and hated by everybody
I'm gonna be the anti-hero
So I can save you when the time comes

I'm gonna be the anti-hero
Feared and hated by everybody
I'm gonna be the anti-hero
Yeah

僕は正義なんかなる気はないな
人の期待にも答える気はないな
みんながハッピーな世の中など、
出来るようには出来ていないから
国が決めた法律など、
僕の前じゃ、ゴミ屑みてぇなもんさ
僕には守らなきゃいけない奴がいる
邪魔する奴は容赦しない

俺が決めたことをすべて正当化するのはもう飽きた
そばにいる人を救うためなら
なんでもするって、わかった方がいいぞ
「ちゃんと列に並ぶ」「目立つことをしない」
ヒーローたちは何が正しいのか言ってくるけど
いざとなれば、俺の決意がわかるはず
いつだって戦う準備ができてる

オレは悪でいたいのさ
みんなに嫌われ恐怖されていたいのさ
俺は悪でいたいのさ
お前を守るとき手段なんか選びたくないから

オレは悪でいたいのさ
みんなに嫌われ恐怖されていたいのさ
俺は悪でいたいのさ

僕は正義なんか大嫌いだ
何の役にも立ちはしないだろう
そしてみんなはルールさえ守れば
大丈夫だと勘違いしてしまう
どういう風に見られるかどうか気にしたくない
君を自由にするためなら
みんなに愛されなくていいんだ

bum bum bum　俺がやってくる
bum bum bum　逃げた方がいいぞ
bum bum bum　俺がやってくるから
逃げろ！

「ちゃんと列に並ぶ」「目立つことをしない」
ヒーローたちは何が正しいのか言ってくるけど
いざとなれば、俺の決意がわかるはず
いつだって戦う準備ができてる

オレは悪でいたいのさ
みんなに嫌われ恐怖されていたいのさ
俺は悪でいたいのさ
お前を守るとき手段なんか選びたくないから

オレは悪でいたいのさ
みんなに嫌われ恐怖されていたいのさ
俺は悪でいたいのさ

オレは悪でいたいのさ
みんなに嫌われ恐怖されていたいのさ
俺は悪でいたいのさ
お前を守るとき手段なんか選びたくないから

オレは悪でいたいのさ
みんなに嫌われ恐怖されていたいのさ
俺は悪でいたいのさ

New Single「ANTI-HERO」絶賛発売中

収録曲　1.ANTI-HERO　2.Home　3.ムーンライトステーション(remixed by Dux Content from London)



初回限定盤A(CD+DVD)
TFCC-89562
¥1,800+税
●DVD収録内容
「ANTI-HERO」
Music Video+メイキング映像

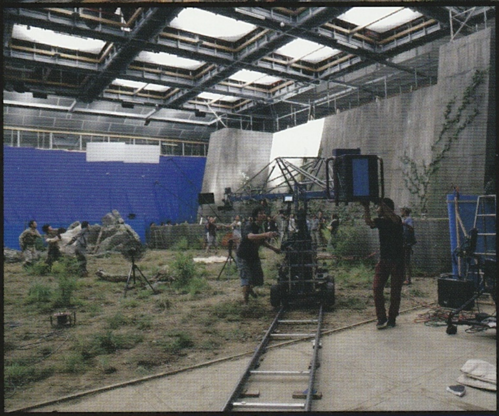


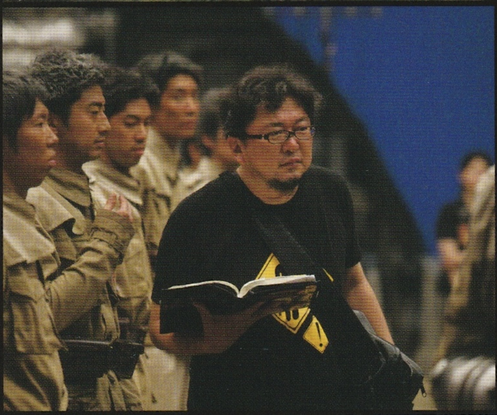
初回限定盤B(CD+DVD)
TFCC-89563
¥1,800+税
●DVD収録内容
TOKYO FANTASY@富士急ハイランド?
2014.10.4 Selected Live DVD
1.炎と森のカーニバル　2.アースチャイルド
3.スターライトパレード　4.深い森

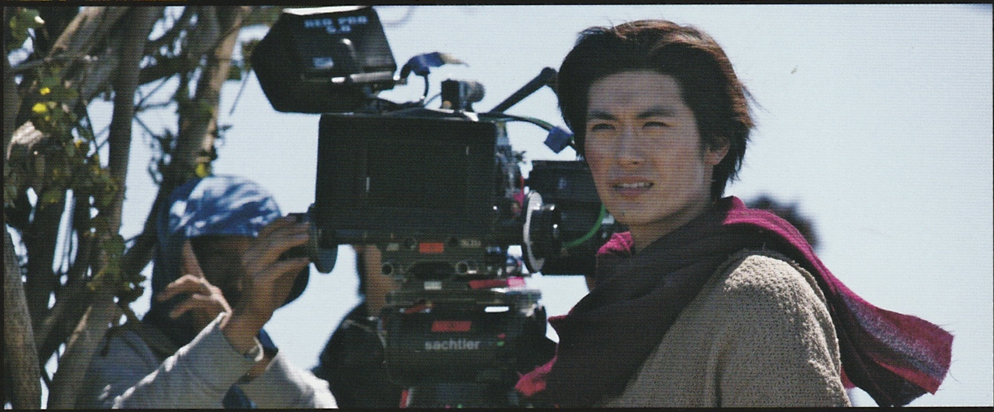


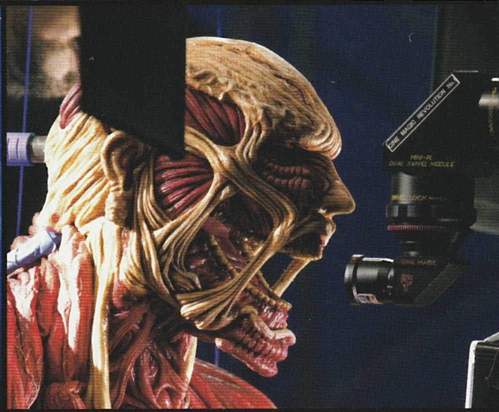
通常盤(CD)
TFCC-89564
¥1,200+税





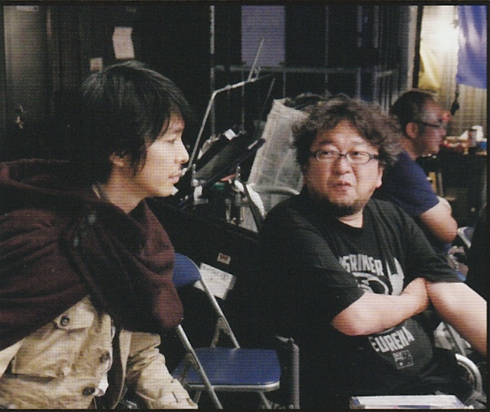


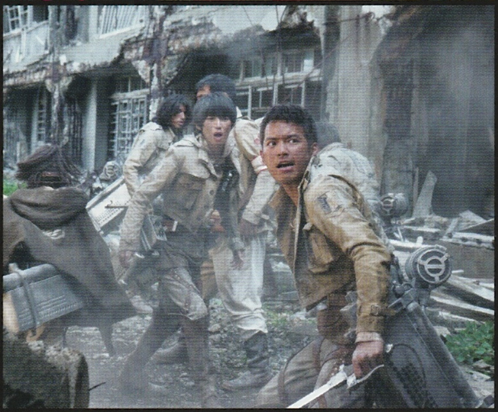
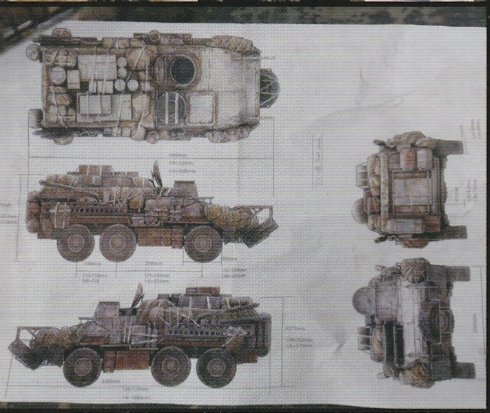


sachtler

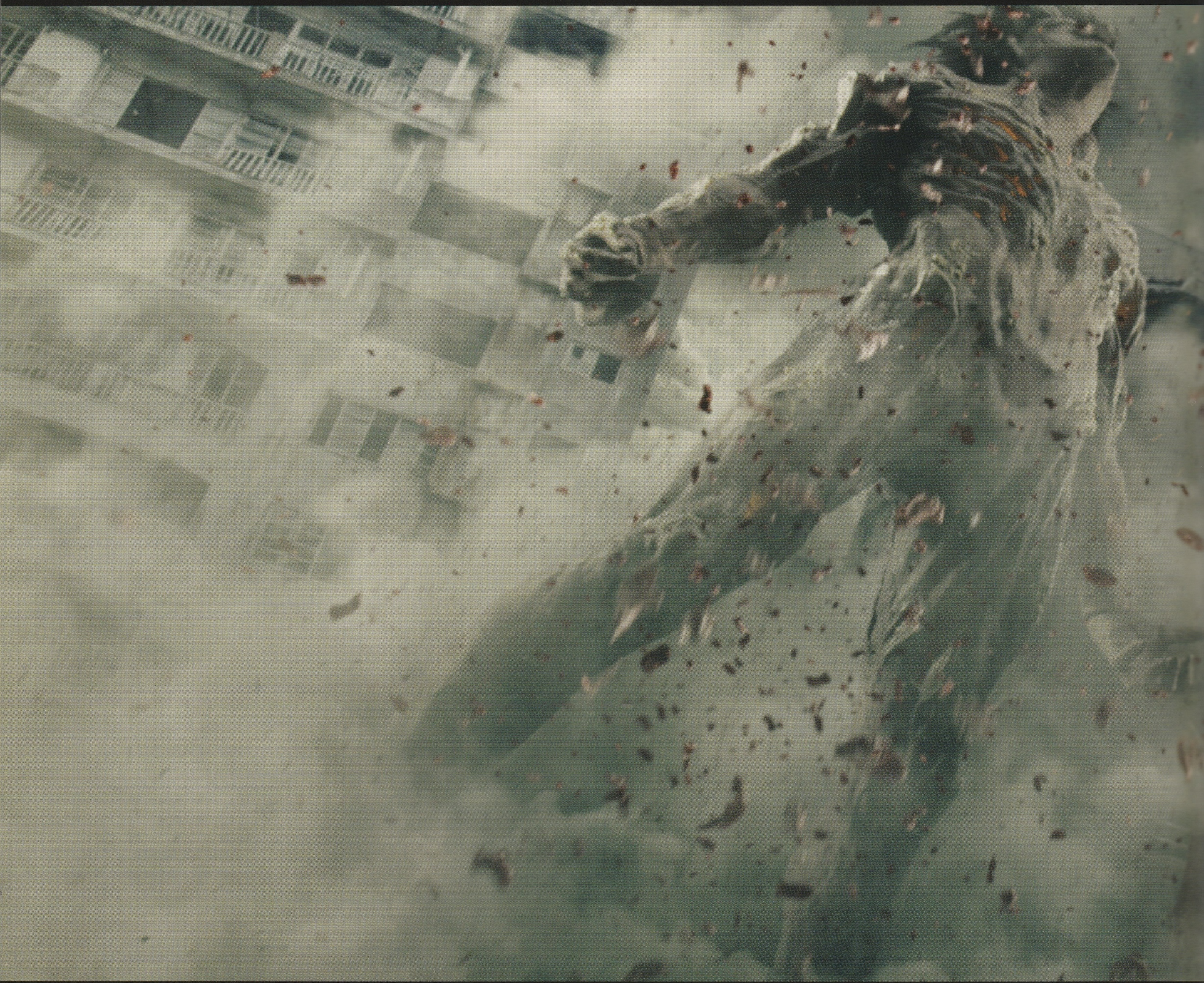
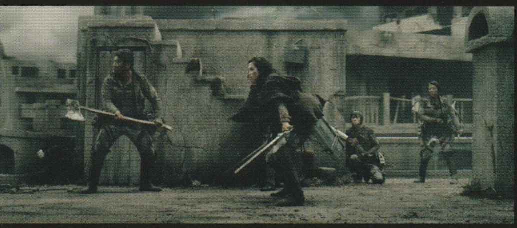


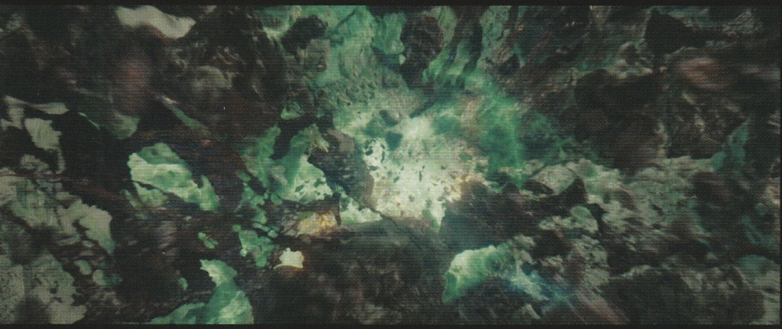






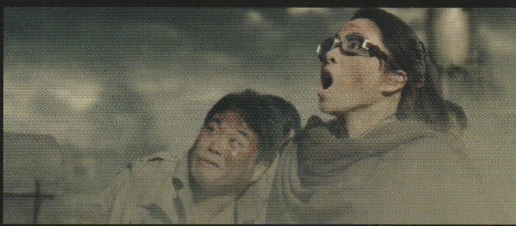












STAFF

特撮監督：尾上克郎

1960年生まれ、鹿児島県出身。85年、㈱特撮研究所に参加、操演技師を経て、テレビ朝日ドラマ「ブルースワット」(92)で特撮監督デビュー。93年より、デジタルエフェクト監督を兼任する。やがて特撮監督／セカンドユニット監督として多数の作品に参加。主な作品に、『白痴』(手塚眞監督／99)、『陰陽師/陰陽師II』(滝田洋二郎監督／01・03)、『戦国自衛隊1549』(手塚昌明監督／05)、『西遊記』(澤田鎌作監督／07)、『私は貝になりたい』(福澤克雄監督／08)、『死刑台のエレベーター』(緒方明監督／10)、『太平洋の奇跡ーフォックスと呼ばれた男ー』(平山秀幸監督／11)等。樋口真嗣監督作品では『日本沈没』(06)、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』(08)、『巨神兵東京に現わる』(12)、『のぼうの城』(12)がある。

脚本：渡辺雄介

1979年生まれ。千葉県出身。早稲田大学第一文学部演劇映像専修在学中に脚本家デビュー。主な作品に『20世紀少年』シリーズ(堤幸彦監督／08－09／共同脚本)、『GANTZ』2部作(佐藤信介監督／10－11)、『ドラゴンボールZ　神と神』(細田雅弘監督／13)、『ガッチャマン』(佐藤東弥監督／13)、『MONSTERZ モンスターズ』(中田秀夫監督／14)、『映画ST 赤と白の捜査ファイル』(佐藤東弥監督／15)、『ジョーカー・ゲーム』(入江悠監督／15)、ドラマ「ブラッディ・マンデイ」(08・10／TBS)、「ST 赤と白の捜査ファイル」(14／NTV)などがある。

脚本：町山智浩

1962年生まれ、東京都出身。映画評論家。早稲田大学法学部卒業後、宝島社に入社。洋泉社に転じて雑誌「映画秘宝」を創刊し、97年に退社。「アメリカ人の半分はニューヨークの場所を知らない」「映画の見方がわかる本」「トラウマ映画館」ほか著書多数。共著に「ファビュラス・バーカー・ボーイズの映画欠席裁判」などがある。また「サイゾー」「週刊文春」などでコラムを連載中。TBSラジオ「たまむすび」レギュラー。現在はカリフォルニア州バークレーに在住。

音楽：鷺巣詩郎

1957年生まれ。東京都出身。78年、Jazz-Fusionグループ T-SQUARE　の1stアルバムにて編曲家デビュー。79年にはアルバム『EYES』にて、ソロ・アーティストとしてデビュー。以降、作曲家、編曲家、プロデューサーとして数多くのレコード制作に参加。小泉今日子やジャニーズ関連の男女アイドルから、今井美樹、広瀬香美、クライズラー＆カンパニーまで、幅広いジャンルのアーティストを手がける。また、TV(「笑っていいとも」)、映画(『あぶない刑事』)、アニメ(『機動戦士ガンダム』)、ゲーム(「ファイナルファンタジー」)など、あらゆるメディアの音楽を手がけ多くのヒットを世に送り出す。全国競馬場の「入場行進曲」「ファンファーレ」も鷺巣作品である。90年より欧州に活動の場を広げ、94年に英国人プロデューサー Martin Lascelles、Mike Wyzgowski と MASH を結成。同年フランス・パリにクラブ　SHIRO　開店。パリにおけるクラブカルチャーの礎を作った。96年、Ro-JAMレーベルを日英で設立。01年『MUSA』では日本人として初めて韓国映画の音楽を手がけるなど、さらにワールドワイドに活動を展開。社会現象となったアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の音楽、MISIAや平井堅などのプロデュース等、37年間ずっと第一線で活躍している。ソロ・アーティストとしても『SHIRO'S SONGBOOK』シリーズ、『EVANGELION』アレンジシリーズを、2本立でレギュラーリリース中である。

撮影：江原祥二(J.S.C.)

1955年生まれ、京都府出身。『くノ一忍法帖　劇場版　自来他秘抄』(津島勝監督／95)にてキャメラマンとしてデビュー後、映画、テレビと幅広く活躍。近年の作品に『鴨川ホルモー』(本木克英監督／09)、『キラーヴァージンロード』(岸谷五朗監督／09)、『ふたたび swing me again』(塩屋俊監督／10)、『テルマエ・ロマエII』(武内英樹監督／14)、『超高速！参勤交代』(本木克英監督／14)などがある。樋口真嗣監督作品では『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』(08)、『のぼうの城』(12／共同撮影)を手がけている。

照明：杉本崇

1959年生まれ、岐阜県出身。『明るくなるまでこの恋を』(大森一樹監督／99)にてデビュー。主な担当作品に、『この世の外へ　クラブ進駐軍』(阪本順治監督／03)、『魔界転生』(平山秀幸監督／03)、『IZO』(三池崇史監督／04)、『憑神(つきがみ)』(降旗康男監督／07)、『闇の子供たち』(阪本順治監督／08)、『座頭市THE LAST』(阪本順治監督／10)、『のぼうの城』(犬童一心、樋口真嗣共同監督／12)、『北のカナリアたち』(阪本順治監督／12)、『テルマエ・ロマエII』(武内英樹監督／14)などがある。

美術：清水剛

1960年生まれ、神奈川県出身。主な美術担当作品に『EUREKA ユリイカ』(青山真治監督／00)、『ウォーターボーイズ』(矢口史靖監督／01)、『ローレライ』(樋口真嗣監督／05)、『東京公園』(青山真治監督／11)、『ロボジー』(矢口史靖監督／11)、『BRAVE HEARTS 海猿』(羽住英一郎監督／12)、『綱引いちゃった！』(水田伸生監督／12)、『リアル～完全なる首長竜の日～』(黒沢清監督／13)、『真夏の方程式』(西谷弘監督／13)、『共喰い』(青山真治監督／13)、『ルームメイト』(古澤健監督／13)、『抱きしめたい』(塩田明彦監督／14)、『ニシノユキヒコの恋と冒険』(井口奈巳監督／14)、『予告犯』(中村義洋監督／15)、『ラブ＆ピース』(園子温監督／15)がある。

録音・整音：中村淳

1955年生まれ、東京都出身。主な録音担当作品に『オーディション』(三池崇史監督／00)、『突入せよ！あさま山荘事件』(原田眞人監督／02)、『青の炎』(蜷川幸雄監督／03)、『あずみ』(北村龍平監督／03)、『あしたのジョー』(曽利文彦監督／10)などがある。樋口真嗣監督作品は『ローレライ』(05)、『日本沈没』(06)、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』(08)で録音を担当。また近年は『十三人の刺客』(10)、『愛と誠』(12)、『悪の教典』(12)、『藁の盾』(13)、『風に立つライオン』(15)など、三池崇史監督作品のほとんどを担当している。

録音：田中博信

録音の本田孜に師事し、技師に。映画の主な担当作品に、『腐女子彼女。』(兼重淳監督／09)、『犬飼さんちの犬』(亀井亨監督／11)、『荒川アンダー ザ ブリッジ THE MOVIE』(飯塚健監督／12)、『人生、いろどり』(御法川修監督／12)、『劇場版 私立バカレア高校』(窪田崇監督／12)、『リトル・マエストラ』(雑賀俊郎監督／13)、『大人ドロップ』(飯塚健監督／14)、『リトル・フォレスト』2部作(森淳一監督／14・15)、『シャンティ デイズ 365日、幸せな呼吸』(永田琴監督／14)がある。

扮装統括：柘植伊佐夫

1960年生まれ、長野県出身。映画、ドラマの人物デザイナーとして、多くの作品のキャラクターデザイン、衣裳デザイン、ヘアメイクデザインを手がける。主な作品には『拘束のドローイング9』(マシュー・バーニー監督／05)、『おくりびと』(滝田洋二郎監督／08)、『十三人の刺客』(三池崇史監督／10)、『寄生獣』2部作(山崎貴監督／14・15)、NHK大河ドラマ「龍馬伝」(10)、「平清盛」(12)など。また、『喰女 —クイメ—』(三池崇史監督／14)では、第9回アジア・フィルム・アワード衣裳デザイン賞を受賞。

特撮美術：三池敏夫

1961年生まれ、熊本県出身。1984年に(株)特撮研究所でキャリアをスタート。特撮美術を担当した主な作品には、映画『ゼイラム』(雨宮慶太監督／91)、平成『ガメラ』シリーズ3部作(金子修介監督／95・96・99)、『男たちの大和』(佐藤純彌監督／05)、『日本沈没』(樋口真嗣監督／06)、『隠し砦の三悪人THE LAST PRINCESS』(樋口真嗣監督／08)、『ハッピーフライト』(矢口史靖監督／08)、『巨神兵東京に現わる』(樋口真嗣監督／12)、『のぼうの城』(犬童一心、樋口真嗣共同監督／12)など。TV「大魔神カノン」(10／TX)、映画『ウルトラマンサーガ』(おかひでき監督／12)では特技監督を担当している。

特殊造型プロデューサー：西村喜廣

1967年生まれ、東京都出身。特殊造型クリエイター、特殊メイクアップアーティスト、映画監督。初監督作品『東京残酷警察』(08)が73もの世界各国の映画祭に出品され、そのうち5つの映画祭で受賞、国際的に注目される。特殊造型を担当した主な作品に、『片腕マシンガール』(井口昇監督／08)、『L change the world』(中田秀夫監督／08)、『冷たい熱帯魚』(園子温監督／11)、『リアル鬼ごっこ』(園子温監督／15)。監督最新作は斎藤工主演『虎影』(15)。

スタントコーディネーター：田渕景也

1973年生まれ、東京都出身。20歳でアメリカのTVドラマ「パワーレンジャー」にスタントマンとして参加。その後、殺陣師、スタントコーディネーターとして各方面で活躍。主な担当作品に、映画『ラストサムライ』(エドワード・ズウィック監督／02)、『十三人の刺客』(三池崇史監督／10)、『マイ・バック・ページ』(山下敦弘監督／11)、『のぼうの城』(犬童一心、樋口真嗣共同監督／12)、『少年H』(降旗康男監督／13)、『HK／変態仮面』(福田雄一監督／13)、『女子ーズ』(福田雄一監督／14)、『キカイダー REBOOT』(下山天監督／14)、TVドラマ「逃亡者」(04／TBS)、「ブラッディ・マンデイ」(08・10／TBS)などがある。

編集：石田雄介

1977年生まれ、神奈川県出身。多摩美術大学美術学部卒業後、オフィスクレッシェンドに入社。2012年に『モテキ』(大根仁監督)で第35回日本アカデミー賞優秀編集賞を受賞し、一躍注目のクリエイターとなる。翌年には『ナオト・インティライミ冒険記 旅歌ダイアリー』(13／監督・編集)で劇場映画監督としてもデビュー。その他に、TVドラマ「モテキ」(10／TX／編集)、「まほろ駅前番外地」(13／TX／編集)、「ノーコン・キッド～ぼくらのゲーム史～」(13／TX／5話、6話演出)、また嵐、AKB48、N'夙川BOYSの映像作品を手がけるなど、幅広く活動している。

テクニカルプロデューサー：大屋哲男

1957年生まれ、埼玉県出身。テクニカルプロデューサー、VFXプロデューサー、ポストプロダクションプロデューサーとして数多くの作品を手がける。主な作品として、『戦国自衛隊1549』(手塚昌明監督／05)、『ステキな金縛り』(三谷幸喜監督／10)、『アンダルシア 女神の報復』(西谷弘監督／11)、『プラチナデータ』(大友啓史監督／13)、『MIRACLE デビクロくんの恋と魔法』(犬童一心監督／14)、『ジョーカー・ゲーム』(入江悠監督／15)など。樋口真嗣監督作品は『ローレライ』(05)、『日本沈没』(06)、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』(08)、『巨神兵東京に現わる』(12)、『のぼうの城』(12)を手がける。

VFXスーパーバイザー：佐藤敦紀

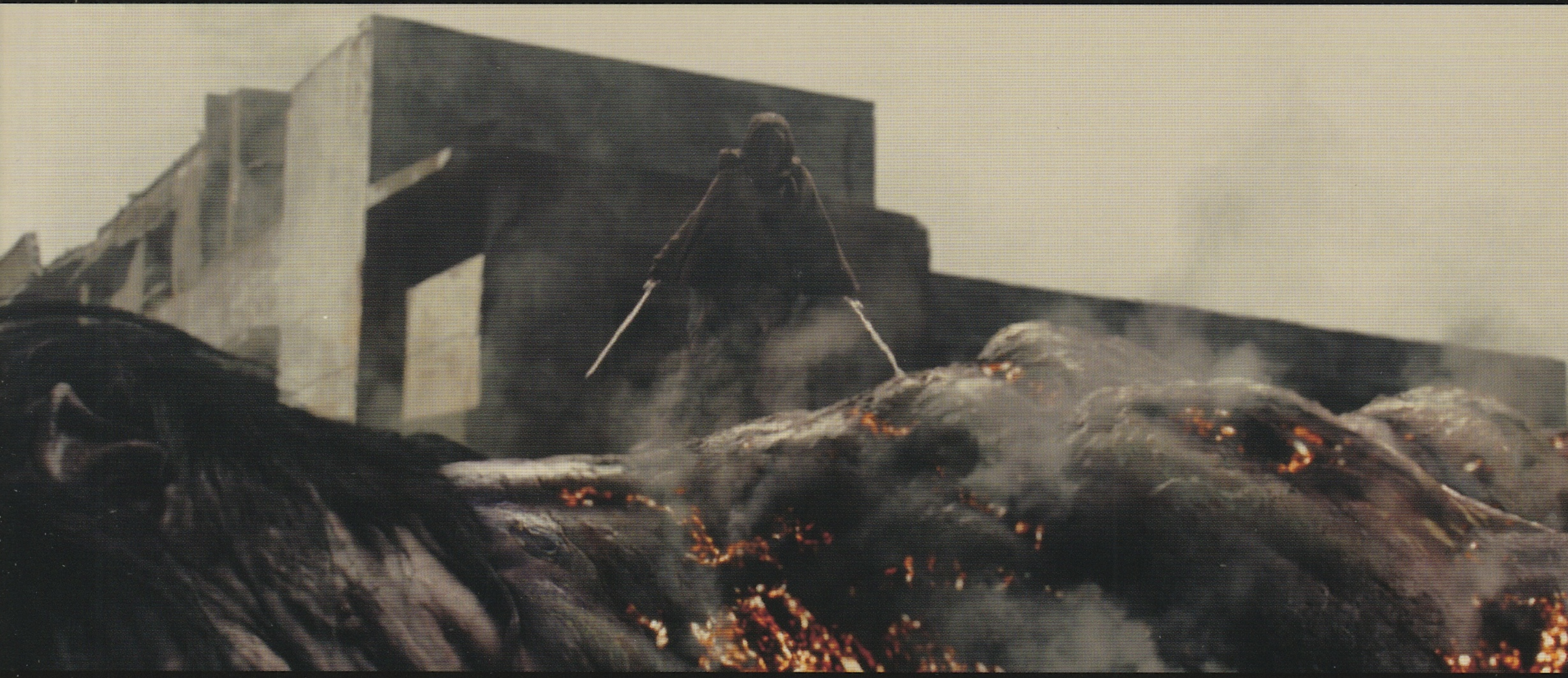
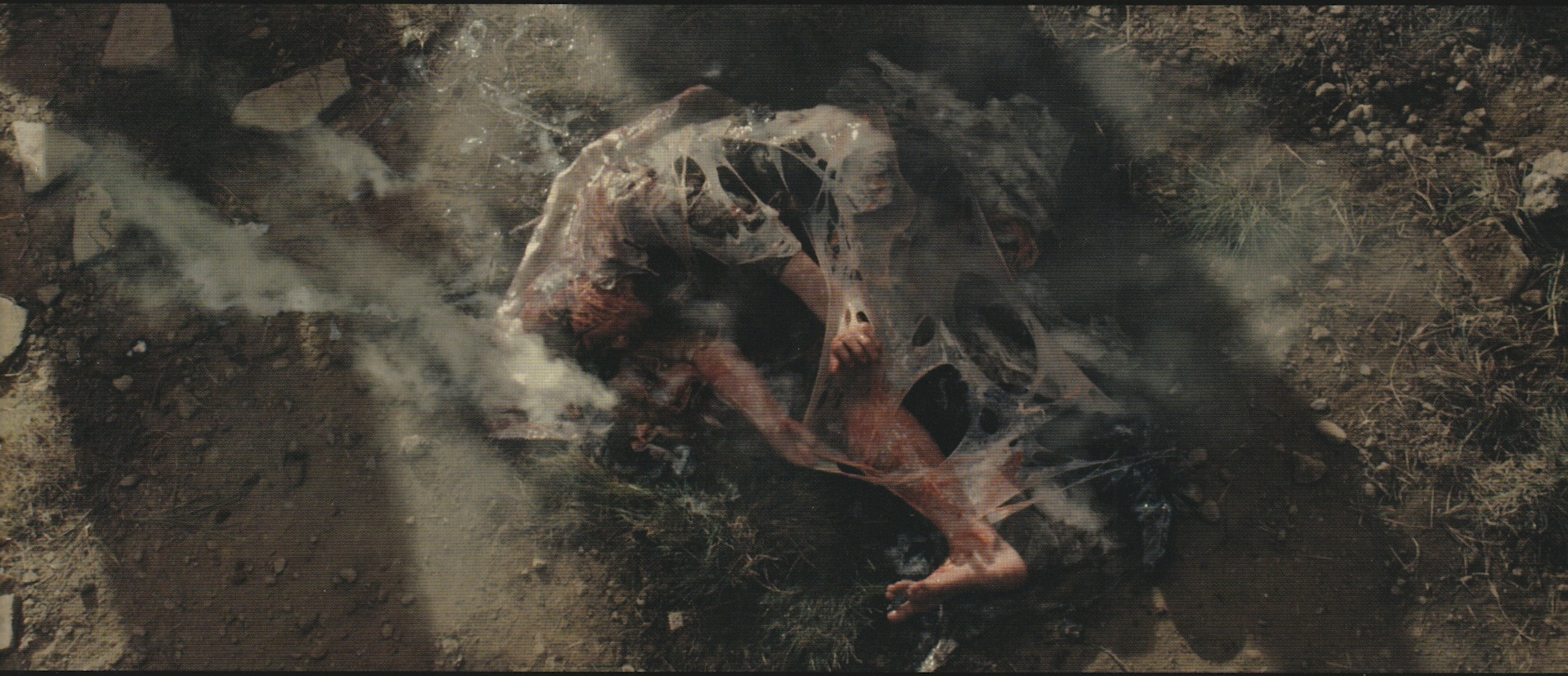
1961年生まれ、静岡県出身。イマジカ特撮映像部を経て、TMA1所属のスーパーバイザーに。その他主な作品に『アヴァロン』(押井守監督／01)、『イノセンス』(押井守監督／04)、『CUTIE HONEY キューティーハニー』(庵野秀明監督／03)、『のだめカンタービレ最終楽章』(武内英樹監督(前編)川村泰祐監督(後編)／09・10)、『GARM WARS The Last Druid』(押井守監督／公開未定)など。樋口真嗣監督作品は『ローレライ』(05)、『日本沈没』(06)、『隠し砦の三悪人THE LAST PRINCESS』(08)、『巨神兵東京に現わる』(12)、『のぼうの城』(12)にVFXスーパーバイザーとして携わる。

VFXスーパーバイザー：ツジノミナミ

1973年生まれ、東京都出身。(有)マリンポスト、モーターライズを経て、2014年よりTMA1所属。主な作品に、『のだめカンタービレ最終楽章』(武内英樹監督(前編)川村泰祐監督(後編)／09・10)、『プラチナデータ』(大友啓史監督／13)、『図書館戦争』(佐藤信介監督／13)等。また樋口真嗣監督作品では『ローレライ』(05)、『日本沈没』(06)、『隠し砦の三悪人THE LAST PRINCESS』(08)、『のぼうの城』(12)に携わる。

音響効果：柴崎憲治(J.S.A.)

1955年生まれ、埼玉県出身。精緻なサウンドデザインに定評のある、音響効果技師の第一人者。代表作は『Shall we ダンス？』(周防正行監督／96)、『御法度』(大島渚監督／99)、『オーディション』(三池崇史監督／00)、『バトル・ロワイアル』(深作欣二監督／00)、『Dolls』(北野武監督／02)、『世界の中心で、愛をさけぶ』(行定勲監督／04)、『ALWAYS 三丁目の夕日』(山崎貴監督／05)など数多い。近作に『風に立つライオン』(三池崇史監督／15)、『映画 暗殺教室』(羽住英一郎監督／15)、『龍三と七人の子分たち』(北野武監督／15)、『THE NEXT GENERATION パトレイバー 首都決戦』(押井守監督／15)などがある。


三浦 春馬

長谷川 博己

水原 希子

本郷 奏多

三浦 貴大

桜庭 ななみ

松尾 諭

渡部 秀

水崎 綾女

武田 梨奈

・

石原 さとみ

・

ピエール 瀧

國村 隼

神尾 佑

細貝 圭	大沢ひかる	青柳 尊哉
伊藤 裕一	児玉 拓郎	佐藤 亮太
杉原 枝利香	清野 菜名	とちおとちる
豊田 茂	中村 尚輝	中山 孟
中 泰雅	永澤 伶門	鉢嶺 杏奈
堀田 祥子	山本 啓之	

NAO	遊木 康剛	荒川 真
小松 義夫	屋敷 紘子	橋本 まつり
ナガセケイ	暁	芦原 健介
井口 昇	石川 ともみ	石原 仁志
碓井 英司	大久保 了	岡部 恭子
おむすび	神田 ホイ	小林 優太
後藤 健	笹野 鈴々音	ジャスティス岩倉
仲 義代	成瀬 労	難波 一宏
原 勇弥	春木 生	町山 優士
三島 ゆたか	物袋 桃子	山下 大輔
YOSHI	デモ 田中	

笠原 紳司	赤木 悠真	浦野 博士
熊谷 修平	塩川 渉	田中 仁
三宅 克治	村本 明久	保利 ゴメス
石田 亮介	谷本 幸優	髙橋 祐樹
弘原 竹雪	黒川 達志	両角 周
イワゴウサトシ	三村 晃康	北村 健聖
長谷川 恒	海都	圷 真樹
片岡 正成	桐山トモユキ	黒木 丈
高橋 裕介	別當 勝輝	田中 良

KREVA

高橋 みなみ(AKB48)

諏訪 太朗	橋本 じゅん
原 知佐子	長島☆自演乙☆雄一郎
仁科 貴	村木 よし子

山岸 門人	大塚 ヒロタ	インディ高橋
山本 カナコ	保坂 エマ	加藤 桃子
別府 あゆみ	赤山 健太	横谷 豪紀
高野 ひろき	梅木 紫苑	須田 瑛斗
川島 夕空	米村 莉子	山田 華夢
水野 哲志	増田 怜雄	武井 恋友姫
阿久津 月碧	飯塚 愛奈	関根 聖憲
森 蓮太郎	城之内 正明	穂垣 徳之助
千代田 圭介	大西 英文	小林 楽子
足立 公良	船田 智	松 たかし

【スタント】

荒川 真	遊木 康剛	帯金 伸行	関田 安明
佐久間 一禎	南辻 史人	谷本 峰	杉口 秀樹
石原 有梨	菅原 将暉	坂手 透浩	高嶋 宏一郎
高野 ひろき	尾崎 一彦	矢島 一憲	Velo 武田
花田 奈美	じゃーじー真樹糸洲	尾崎 由記子	飯田 愛美
下川 真矢	中山 甲斐	大西 雅樹	松上 順也

ボランティアエキストラのみなさん

製作 市川 南
鈴木 伸育

共同製作 中村 理一郎
原田 知明
堀 義貴
岩田 天植
弓矢 政法
髙橋 誠
松田 陽三
宮田 謙一
吉川 英作
宮本 直人
千代 勝美

原作 諫山 創
「進撃の巨人」(講談社「別冊少年マガジン」連載中)

脚本 渡辺 雄介
町山 智浩

エグゼクティブ・プロデューサー 山内 章弘

プロデューサー 佐藤 善宏

プロダクション統括 佐藤 毅
城戸 史朗

ラインプロデューサー 森 賢正

特撮監督 尾上 克郎

撮影 江原 祥二

照明 杉本 崇

美術 清水 剛

録音 整音 中村 淳
録音 田中 博信

扮装統括 柘植 伊佐夫

装飾 髙橋 光

スタントコーディネーター 田渕 景也

特殊造型プロデューサー 西村 喜廣

編集 石田 雄介

テクニカルプロデューサー 大屋 哲男

VFXスーパーバイザー 佐藤 敦紀
ツジノミナミ

音響効果 柴崎 憲治(JSA)

スクリプター 河島 順子

助監督 足立 公良

製作担当 斉藤 大和

監督助手	市原 直 / 工藤 将亮 / 中川 和博 / 有馬 達之介
演出部応援	是安 祐 / 錦戸 健太郎
技術コーディネーター	平良 榮章
Bカメラ	市川 修
撮影助手	伊藤 俊介 / 森口 大督 / 上野 達也 / 猪本 太久磨 番匠 道人 / 平賀 敬人
照明助手	渡辺 昌 / 増田 靖志 / 村田 博志 / 近松 光 手塚 毅 / 折田 卓也 / 藤井 聡史
照明部応援	光山 直樹 / 北村 憲祐 / 南園 智男 / 加藤 桂史
録音助手	反町 憲人 / 岡本 祐樹 / 西川 恵夢
録音部応援	豊田 真一 / 田辺 正晴
美術助手	大西 英文 / 長島 由明 / 岩井 憲 / 佐藤 千夏子 田中 直純 / 小林 楽子 / 服部 隼士
美術部応援	松永 桂子 / 三崎 茉莉子
美術進行	鍵和田 正樹
大道具組付	荻須 雄介
大道具	加藤 千博 / 前田 正晴 / 長嶋 章志 宇津木 一郎 / 根岸 良多
塗装	飯島 武士 / 佐藤 四郎 / 秋山 滋樹
建具	木村 真之
造園	白井 誠
鉄道具	大澤 克俊
オープンセット美術製作	大枝 輝生
劇中壁画製作	鈴木 友唯・武田 幸絵(POKKE)
装飾・小道具	奥 利暁 / 渡辺 伸明 / 池田 亮平 綿木 絵里香 / 大谷 直樹
装飾部応援	石田 満美 / 北村 陽一 / 岩井 健志 / 鈴木 仁 小林 美智子 / 邉母木 京子 / 武富 洸斗 / 秦 奈津子 大沢 一実 / ジョン・スピン
イメージボード	丹治 匠
デザインワークス	田島 光二
デザインワークス	竹谷 隆之
デザインワークス	貞本 義行
超大型巨人原型協力	安藝 貴範
衣裳デザイン	三田 真一(制服) / 玉置 博人(市民) / 柘植 伊佐夫(コンセプト)
衣裳	千代田 圭介 / 濱中 美衣 / 小松 沙和
衣裳製作	櫻井 利彦 / 川上 登 / 柳井 康正
衣裳アシスタント	立花 文乃 / 松崎 彩子 / 内藤 克幸
縫製	中村 信介 / 三上 啓子 / 川口 雅代 / 佐藤 由香 松本 礼奈 / 加藤 明利 / 野口 史恵 / 森 亮介

衣裳部応援 野田知奈津 / 岩崎千葉津 / 榛葉 洋子
ヘア・メイク 外丸 愛 / 荒木 美穂 / 古川なるみ
ヘア・メイク助手 荻野 さおり
ヘア・メイク応援 佐野真知子 / 松本 かおり / 風間 啓子
髭製作（諏訪太郎） SAKIE.(CUBE)
特殊造型 奥山 友太 / 西脇 直人
乾 貴志 / 中山 健児 / 大河内 大
特殊メイク 梅沢 壮一 / 下畑 和秀
特殊造型助手 伊礼 博一 / 楠 健吾 / 佐々木康恵 / 吉田 優子
上濃 匡代 / 吉田 茂正 / 大城 北斗 / 森山 瑞枝
飯田 文江 / 岡田 槙 / 松田紗也香 / 保坂 直紀
吉川 学 / 中村 拓郎 / 中村 健治 / 石田 優子
吉川 公子 / 中西 桂子 / 千葉麻衣子 / 金井 聡
津金 純多 / 磯末 幸豪 / 仲澤 一平 / 山本 早紀
特殊メイク助手 亀山 夏美 / 椋梨 浩之 / 加藤 正人
桐原 基人 / 杉本 綾子 / 津路 温子
特機 度会 誠司
特機助手 中村 龍介
特機部応援 田岸 武将 / 石塚 新 / 佐藤 良太
操演 羽鳥 博幸 / 宇田川 幸夫 / 高見澤 利光
スモークとスチーム 横井 豊
アクションコーディネーター 江澤 大樹
ワイヤースタントコーディネーター 川澄 朋章 / 雲雀 大輔
ガンエフェクト 納富 貴久男 / 田渕 寿雄 / 近藤 力 / 片岸 雅弘
キャスティングプロデューサー 南 明日香
エキストラ担当 山口陽一郎 / 楊 熙芸
軍事指導 越 康広 / 長谷部浩幸 / 金子 昌弘 / 津田 麻耶
ピアノ指導 原口沙矢架
スポーツトレーナー 富岡由紀子 / 後藤 直美
医療看護 須藤たえこ / 田平 豊子
衣裳取材協力 能澤 慧子
編集助手 辻田 恵美
編集部応援 菊池 智美
音響効果助手 松浦 大樹 / 野村 みき / 赤澤 勇二
Foley Editer 大河原 将 / 井上奈津子
Foley Artist 勝亦 さくら / 大塚 智子
スタジオコーディネート 牛房 修一 / 中島 剛 / 會田 望
立川 千秋 / 西野尾貞明
スタジオエンジニア 石井 秀明
スタジオアシスタント 藤島 敬弘
テクニカルサポート 菊地 秀穂 / 越 真一郎
タイトルロゴデザイン 下山 隆
タイトル 大槻 彩乃
ナレーション協力 えのもとぐりむ
メインタイトル協力 増田 朋子
企画協力 森田 浩章 / 菅原喜一郎
川窪慎太郎 / 永盛 拓也
宣伝プロデューサー 江上 智彦
宣伝 三浦 英明 / 大竹 隆道 / 増田麻紀絵
佐野 昭平 / 白﨑 誠治 / 西村 公佑
佐藤 涼 / 西﨑 洋平 / 村川 宏樹
タイアップ 豊田 幸宏 / 山口 泰弘 / 吉川 哲矢
宣伝協力 北岡 森生 / 上田 径 / 河原井 勇樹
スチール 佐藤 芳夫
メイキング 島崎 淳 / ミヤモト タダヨシ / 遠藤 大介
予告編演出 里 謙二郎 / 瀧澤 逸美
予告編制作 加藤 悦子
ポスターデザイン 前田 亮 / 柳原 康之 / 太田 賢一
三上 宏樹 / 桐原 泰造
グラフィックフォトグラファー 小林 敏伸 / 藤本 伸吾
オフィシャルサイト制作 後藤 郡宏 / 渡辺 裕一 / 山崎 憲一
ケータリング 佐藤 大輔 / 伏見 英寿 / 鵜殿 益充
車輌 川畑 洋明 / 袴田 明男 / 佐藤 学
池内 薫 / 深澤 修治
製作主任 鍋島 章浩
製作進行 平野 蔵人 / 船田 智 / 日出嶋 伸哉 / 比良岡 弘雅
伊藤 知啓 / 山本 航平 / 鈴木 泰子
オープンセット担当 岩谷 浩
製作車輌 花山 康大 / 千田 英樹 / 藤野 尚美 / 桜井 勉
製作部応援 石川 行伸 / 高萩 涼太 / 森泉 祐弘
中間 真 / 谷口 昭仁 / 木村 明子
磯野 淳子 / 佐藤 香織 / 木村 有美
制作管理 大槻 厚史 / 海老原麻里
製作経理 後藤 弘樹 / 近藤 睦朗

【特撮セカンドユニット】

撮影 鈴木 啓造 桜井 景一

照明 小笠原篤志

美術 三池 敏夫

操演 関山 和昭

スクリプター 黒河内美佳

助監督 中山 權正

監督助手 上田 倫人
撮影助手 内田 圭 / 関口 洋平 / 橘 佑樹
撮影部応援 岡本 純平
ＶＥ 佐々木基成
照明助手 朝井 功 / 平井 匠 / 中尾 愛 / 北村絵里衣
美術助手 原島 徳寿 / 梶 政幸 / 松浦 芳 / 高橋 一
大塚 光咲 / 石井 那王貴
美術部応援 好村 直行 / 北村麻里子 / 福島 彰夫 / 鶴田 智也
大道具組付 坪井 一春
大道具 斉藤 直樹 / 百瀬 久寿
鉄骨櫓体製作 坂田 仁史 / 丹 大輔
鉄骨櫓体制御 上松 盛明 / 山下 由晃
美術進行 平井 治郎
美術部見習い 渡邊 響 / 渡邉 智耶 / 吉田真理奈 / 星野 萌美
操演助手 中山 亨 / 巻木 良孝 / 和田 宏之 / 黒田 政紀
操演部応援 寺門 勇 / 中條 勝美 / 青木 貴之
特殊造型 ＪＩＲＯ / こまつよしお / 甘利 大輔 / 浮田 剛士
特殊メイク 百武 朋
アニマトロニクス 奥山 哲志
デジタル造型 小川 義道 / 日暮 末 / 新谷 剛生 / 佐々木 勇哉
三輪 健夫 / 安藤 彦恵 / 渡辺 禎二 / 三輪 健太

特殊造型助手 羽根 亨 / 沼崎 勝巳 / 宇田川 祐 / 黒澤津 勝大
須賀 寛子 / 中西 桂子 / 遠藤 麻衣 / 佐久間弥生
関 麻里 / 北落 香奈子 / 中込 麻依 / 岡田 悠助
中村 彩夏
特殊メイク助手 並河 学 / 高田 千央 / 各務 未紗 / 河野 真起子
ミニチュア製作 岩崎 憲彦 / 寺井 雄二 / 樹下 佳 / 伊原 弘
佐藤 祐一 / 井上 敦 / 高屋 文治 / 市原 俊成
寒河江 弘 / 田中 玲伊子 / 那須野 洋平 / 蔦岡 昭二
臼倉 保奈美 / 池田 美生 / 梶 典史 / 中原 佑典
古川 満 / 吉田 俊介 / 八木 将勝 / 島田 知樹
針尾 順一 / 藤吉 信暁 / 阿部 達也 / 倉橋 正幸
桑島 健一 / 上村 邦賢 / 佃 博之 / 高橋 洋史
三鉢 千恵 / 片山 千寿子
巨人アーム・リグ製作 上松 盛明 / 山下 由晃 / 相内 修一 / 田中 悠一
桂 勝太 / 上松 浩之 / 今川亜衣子 / 小野寺 祥
特機 佐川 敬一 / 安藤 唯
演技事務 篠崎 恵
製作主任 三松 貴
製作進行 由岐 実
スチール 佐藤 慎太郎
メイキング 清洲 昇吾 / 井野口 功一

音楽 鷺巣 詩郎

主題歌
「ANTI-HERO -movie edit-」
SEKAI NO OWARI
作詞：Fukase 作曲：Nakajin
編曲：SEKAI NO OWARI / Dan the Automator 英語作詞：Nelson Babin-Coy
（TOY'S FACTORY）

劇中使用曲
「The End of the World」
Skeeter Davis
作詞・作曲：Sylvia Dee / Arthur Kent

オリジナル・サウンドトラック
（SPACE SHOWER MUSIC）

音楽プロデューサー 北原 京子
音楽編曲 鷺巣 詩郎 / 天野正道
上野 耕路 / CHOKKAKU
音楽エディター 清水 和法
音楽プロデューサー補 成川沙世子
音楽協力 塚田 耕司 / 佐藤 千恵

DI

ピクチャーエレメント

DIプロデューサー / カラーグレーダー 齋藤 精二
フィニッシングエディター 大竹 航 / 谷田 秀幸
DIT 渡辺 卓人
DIアシスタント 島 健太郎
システムエンジニア 江畑 勝
レンタルサービス 原田 俊弥 / 高橋 航
ポスプロ製作デスク 加用 梨恵 / 宮下 果代

VFX

TMA1

コンポジット 梅脇 かおり
VFXアシスタント 松尾 駿 / 塩川 和磨 / 碓井 愛
マネージメント 大黒 宇航

モーターライズ

CGIディレクター 山本 健介
コンポジット 豊岡 由之 / 桑原 大輔 / 白尾 清学
3DCG&コンポジット 福嶋 瞬カルロス / 瀬川 信康 / 山内 拓人
渡部 韻 / 鈴木 朗 / 田口 清隆
3DCG 川手 景太 / 上村勇一郎 / 庄子 雅人 / 荒井 栞花
マットペイント 瀧野 薫
ロトスコープ 多田 愛美 / 平野 由唯 / 朝日 菜穂子 / 島本 薫心
佐藤 颯 / 井戸 博善 / 多々良 美穂 / 菅生 侑美
杉浦 望
マネージメント 富澤 睦夫

イマージュ

プロデューサー 古川 裕一
CGIディレクター 矢崎 悟
デザイナー 滝口 佑樹
清水 昭仁
須佐 優美
プロジェクトマネージャー 新井 豪二郎
谷口 和彦

白組

VFXプロデューサー 井上 浩正
VFXスーパーバイザー 岩本 晶
CGスーパーバイザー 伏見 剛
コンポジター 岸 紘行 / 黒木 鷹 / 高橋 良幸 / 小林 晋悟 / 中山 剛志
吉川 剛生 / 舟橋 奨 / 小高 慶人 / 大久保榮真 / 笠原 由起
3DCG&コンポジター 上西 琢也
3DCG 田中 慎二 / 江口 光男 / 湊谷 大介 / 辻 知宏 / 新堀 巧 / 小島 良介
エフェクト 三宅 真司 / 石田 翼
システムエンジニア 有森 友行 / 八木 大輔 / 杉山 隆志 / 鈴木 勝
アシスタントプロデューサー 大野 昌代

マリンポスト

VFX スーパーバイザー 諸星 勲
マットペイント 岩本 麻依子 / 栗林 茉由 / 岡崎 透葉 / 亀井 清明
コンポジット 松元 遼 / 今井 友貴 / 木佐木なつ子 / 山下 武昭
田中 聡美 / 大槻 直貴 / 高田 理生 / 千葉 英樹
3DCG 荒川新一郎 / 石貝 怜子 / 堀尾 知徳 / 桑本 祥一
プロダクションマネージャー 遠藤 美香
コーディネイト 田中 貴志

SPADE&Co.

VFXプロデューサー　小坂 一順
VFXディレクター　白石 哲也
マットペイント　木川 裕太
VFXコンポジッター　杉本 篤 / 中野 陽仁
正司 大和 / 青山 ひとみ
デジタルアーティスト　河野 拓 / 賀山 淳
ロトスコープ　小見 幸太 / 三浦 貴大
井上 純二

VFXPRESS.ASIA

VFX・エグゼクティブ・プロデューサー　土屋 努
VFXプロデューサー　結城 崇史
VFXスーパーバイザー　進 威志
LEE SEUNG HYUN
シニア・コンポジット・スーパーバイザー
シニア・VFXコーディネーター　美佐田 幸治
コンポジット・スーパーバイザー　LEE HYO JIN
VFXコーディネーター　LEE BYUNG YOON
深瀬 雄介
シニア・コンポジッター　護摩堂 雅子
高波 千恵子
PARK CHUL HONG
コンポジッター　遠藤 眞一郎
KIM SEUNG HO
KIM YOUNG HWA
鈴木 毅
SON SEON YOUNG
PARK YU JUNG
RYU AH YOUNG

Annex Digital, Inc.

プロダクションプロデューサー　若林 哲平
プロダクションディレクター　高岡 昌生
マネージャー　関 崇臣
コンポジター　康 育娇
齐 静伟
コーディネーター　橋本 公行

テラバイト

CGディレクター　谷 直也
テクニカルアーティスト　Jonathan Nolan C.Evangelista
デジタルアーティスト　渡辺 聖仁
John Leo P.Ruin
Mark Andrei Ylagan
モデリングアシスト　梶谷 尚也
宮沢 駿輔
プロダクションプロデューサー　板橋 貴之

Rebellion VFX

VFXアーティスト　格内 俊輔 / 水野 正毅
佐藤 友哉 / 白垣 絵夢
コンポジター　齋 裕幸 / 村田千登志
野口 達弘 / 石崎 考栄
太田 貴寛
プロダクションマネージャー　荒木 洋平

Toneplus Animation Studios

Toneplus スタジオ プロデューサー　Bernard Edlington
テクニカルスーパーバイザー　David Lin
プロジェクトマネージャー　近藤 和之
VFXアーティスト　入木 茂
翻訳者　Lisa Coffman
アシスタント　津坂 恵

StudioGOONEYS

VFXコンポジッター　米田 貴充
上田 穂高

ランドック・スタジオ

ディレクター　木村 明彦
プロデューサー　渡邊 健二
VFX　磯部 兼士 / 稲見 敬輔
山口 哲也 / 蔡 伯崙
栢原 竜太
アシスタント　前川 知範 / 小松 健

アバン

プロデューサー　藤井 善美 / 高畠 宏尚
3DCGデザイナー　山本 慧

Fude.

マットペイント&コンポジット　江場 左知子

デザインコンビナート

3DCG　櫻井 克彦

アーティストゥリー・メディア

VFX　斉藤 隆明
和田 真弥

スタジオ・バックホーン

VFXプロデューサー　鹿角 剛
VFXディレクター　村上 優悦
シニアVFXアーティスト　麻田 哲史 / 佐々木 一樹

アンダーグラフ

VFXディレクター　小林 敬裕
VFXアーティスト　佐々木良太 / 石井 俊行
吉澤 一久 / 林 潔
田辺 正章
デジタルアーティスト (Sultamedia FX)　Salah Soltane / Pinsuw
Sarah White / Allen Walker
Nick Anderson / Kurt Hanson
Mohammed Rabeea / Tammy Washkow
Omar Wilkins / Joseph Knaff
kirill nagiev / Gareth Maguire
Jill Morris / Nes Pinsuwan
コンポジター　稲葉 成人 / 田村啓一郎 (JUNESEP)
プロダクションマネージャー　津田 千裕

Q-tec / zaxx

VFXcoordinator　照井 一宏
VFXcompositor　山田 隼平 / 宇津川 達郎
大嶋 健夫
Technical producer　舘 英広
compositor　藤田 憲史 / 浅野 加奈
末松 啓輔 / 池田 高士
丹羽 健二 / 柴山 佳貴
山森 佳織 / 寺澤 彗
野崎 恵摩 / 道木 一馬
伊地知 佑菜 / 大口 実希

M・SOFT

マネージャー　太田 仁美
オペレーター　川田 早紀
石倉遠野保
コーディネーター　藤陵 和貴

KALEID

CGプロデューサー　彦坂 雄二
マットペインター　林 孝之
田中 裕介
中村 世来

PAGODA

プロデューサー　早川 哲司
ディレクター　澤田 元春
コンポジター　大谷 英和
森 淑美
上田 和彦
山川 良子
3DCG　茶谷 崇裕

Q-tec

ロトスコープ　峰松 明広
近 恵太
遠藤 晴海
北村 大輝
北村 武士
西村 友昭

スタジオ武器屋

CGプロデューサー　浦尾 武利
CGデザイナー　李發 金
張曉 鈴
李超 / 李瑩

林デジタル工務店

プロデューサー　林 秀則
コンポジター　島田 友晴

KojiVFX

コンポジター　山口 幸治
正司 大和

tsumiki

CGディレクター　細田 暁史
木村 力也
CGデザイナー　正冨 功二
山﨑 亮
CGプロデューサー　今野 麻美

PRISMAGE

コンポジター　加世田敬史

シーズクラフト

CGディレクター　立花 大輔
CGアーティスト　斎藤 貴大
酒井 彬
近藤 康洋
小坂 壮一
千田 彩加
佐藤 努
近藤 愛美

GiFT inc.

VFXプロデューサー　小原 彰夫
VFXラインプロデューサー　三輪 泰地朗
VFXディレクター　米谷 啓司
白 智雲
VFXコンポジッター　是松 尚貴
飯田 忠士
名嘉眞 明
マットペイント　宮部 一実
スタジオアシスタント　鈴木 夢麻

シネグリーオ

プロデューサー　藤原 源人
VFX　山中 一也
竹本 宏樹

RAYLINE STUDIO

ディレクター　安野 友啓
プロデューサー　平本 泰三
VFX　山形 周平
雑賀 正剛

日本エフェクトセンター

コンポジット　川端 孝
泉谷 修
金井 圭一
小柴 浩
今井 元
原 玉絵
岡 有美
丁 浩
大谷 倫代
松浦 美由貴

DRAWIZ, Inc.

VFX Superviser　竹内 亮祐
宮台 直也
Digital Artist　中村 昌樹
秋山 一憲
Production Coordinator　齋藤 広之
Producer　大上 敦子

ACW-DEEP

プリビズ　山口 聡
飯塚 龍世

3D-Studio E-Factory

3DCG　榎本 嘉輝

クレッセント

3Dスキャンエンジニア　冨田 元將

中塚興業

3D Scanエンジニア　岡部 祐志
大戸 宣寛

オープニングアニメーション制作

KENJI STUDIO

プロデューサー　糸曽 賢志

神風動画

ディレクター　水﨑 淳平
デザインディレクター　鈴木 理恵
背景美術　後藤 翼
演出　石黒 英彦
3DCGモデリング　辻 直希
アシスタントプロデューサー　播磨 智菜美
CGIディレクター　野島 嘉平
アニメーション　Seijin Thomas
田村 大悟 / 池田 高志

タイダルウエイヴ

テクニカルアシスト　土肥 武司

Cosaelu

テクニカルアシスト　サソウ シンヤ
現場アシスタント　久保田 亮

美術 装飾 小道具協力

伊藤忠工業ガス株式会社 / 株式会社 世田谷酸素商事 / 株式会社 ジャパンネットワークサービス / ヒラキ株式会社
日本理化学工業株式会社 / SEABEES / 武器屋 / 後藤樹木園 / 春藤 祐志 / 柳 忠之 / 山本 祥子
椎名テント / 株式会社 中田商店 / 宮ヶ瀬コッコパーク / 高津装飾美術 / 京阪商会 / 日邦装飾

衣裳 メイク協力

SQUNABICONA / 有限会社スダ / APOLLO co.,ltd / 株式会社フューチャーブランド
ART NISHIMURA CO.,LTD. / AFFETTO / nju / アトリエ88% / Nadne*TWorkers Co.,LTD
delmano CRAFT / GREEN ltd / 株式会社 GOA / 株式会社ジョーカー / 有限会社 作田縫製
有限会社 ファッション・アイカワ / 浅野カッティング / 有限会社 ファッション・ワールド / 株式会社リーベル / C@ST
HIROSUMI / フジトウ商事株式会社 / 有限会社 カナーレ / Jean Pearl / Dr.Hauschka /
CLINIQUE / shu uemura / KÉRASTASE PARIS / BIODERMA / プロメイク舞台屋　Schwarzkopf PROFESSIONAL

撮影協力

長崎市端島（軍艦島）/ ㈱ 軍艦島コンシェルジュ / 熊本県押戸石の丘 / AP&PP 高萩支社
やすらぎ 伊王島 / 長崎バス ターミナルホテル / 東横イン日立駅前 / ホテル日立プラザ / 白木屋旅館
緑山スタジオシティ / メディカルCOCO / イベントプランニング ACE STAGE / 新啓織物 / 米澤製油
NPO長崎 iA3 / NPO法人 押戸石の丘 / NPO法人 たかはぎロケーションサービス / 夢★大地グリーンバレー
NPO法人 しのくぼ / 長崎県フィルムコミッション（JFC）/ くまもとフィルムコミッション（JFC）
長崎県 / 長崎市 / 熊本県 / 南小国町 / 高森町 / 阿蘇市 / 茨城県高萩市 / 千葉県鋸南町
ボランティアスタッフのみなさん

協　力

特撮研究所 / 三和映材社 / APEX / グリフィス / 西村映造 / KOGEN / KiKi inc. / JAP工房
A-L-C / スプリーム・エフェクト / BIG SHOT / アップサイド / STUNT TEAM Gocoo / STUNT JAPAN
ケイスタントフィルム / アルファスタント / ×MA-JAPAN / パリマス / ビッグファイタープロジェクト / PEZ
Magic HAND / デフォルメ / アッシュ / こま美術 / LOCUST / 大澤製作所 / 大枝建設 / 吉田美術 / 尚建設
光製作所 / 恵積興業 / 辻野商店 / ドルン / 和泉園 / 河﨑組建設業 / 劇団偏執室 / 百武スタジオ
自由廊 / ソイチウム / ケンジ アート / ミツワエンジニアリング / セレソンアート工房 / Lithmatic
マーブリング ファインアーツ / アップ・アート / ミューロン / studio CAMAC / TOON MART
STUDIO HAVOC / PLASTICMANIA / 中山技研 / 陽光産業 / エム・イー・ユー / C.mo studio
多摩川クラフト / アスカ・ロケリース / 日産レンタカー / バルクレンタカー / トヨタレンタリース神奈川
アクティオ / 報映産業 / RUSH! / ピクチャーエレメント / アルカブース / TITLE-AYA
ARTBEATS / Flashback / 株式会社 オンザウェイ / 早稲田大学 井上貴文研究室 / JTB 感動のそばに、いつも。
レンタルのニッケン / エーエス カーシステム / 戯画音 / アシスト / ブリッジリンク / Reallusion
三交社 / Chunk-Tokyo-Jap / 早稲田大学 安藤紘平研究室 / 早稲田・東宝 芸術科学センター

東宝スタジオ
東宝スタジオサービス　東宝映像美術
東宝コスチューム　東宝ポストプロダクションセンター
東宝ミュージック　株式会社東京現像所

製作プロダクション
東宝映画

製　作
「進撃の巨人」製作委員会

東　宝　上田 太地 / 小野田 光 / 臼井 央 / 山田 祥子
講談社　針生 雅行 / 松下 卓也 / 立石 謙介 / 伊藤 洋平
電　通　井口 高志 / 蔵本 憲昭 / 前田 章利 / 亀井 美里 / 吉良 俊一郎
アミューズ　納富 聡 / 遠藤日登思 / 久保 美夏
ホリプロ　菅井 敦 / 菜花 耕平 / 佐藤 貴士
博報堂DYメディアパートナーズ　村田 嘉邦 / 山本 倫生 / 細谷 まどか / 柳本 大毅
柳 貴男 / 中村 太一
ジェイアール東日本企画　相原 勉 / 飯岡 浩司 / 俵 賢太郎 / 鈴木 寿広
KDDI　天野 圭 / 金 山 / 瀧澤 裕美 / 王 妍
読売新聞社　池上 吉典 / 吉池 千絵 / 星 舞子 / 新田 聡美
朝日新聞社　木村 亮 / 菅原 亮 / 濵 忠彦 / 小池 康宏 / 松浦 敏
日本出版販売　小松 賢志 / 根岸 悟 / 白濱 なつみ
GYAO　柳村 努 / 若林 由美 / 上野 剛太郎 / 松田 糸七子
TOKYO FM　石井 博之 / 村上 正光 / 藤村 裕紀 / 古川 一博

監　督　樋口 真嗣

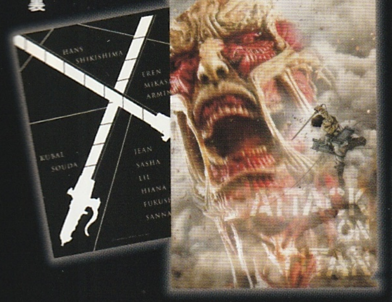
映倫 EIRIN 120020

2015年／日本映画／カラー／シネマスコープ／上映時間98分

『進撃の巨人 エンド オブ ザ ワールド』パンフレット
（ストーリー解読＋VFXメイキング篇）につづく…。

発行日：2015年8月1日　発行者：大田圭二　発行所：東宝（株）映像事業部　東京都千代田区有楽町1-2-2　編集：（株）東宝ステラ　東京都千代田区有楽町1-5-2
編集協力：佐々木淳　デザイン：山本廣臣　東京リスマチック（株）　印刷所：成旺印刷株式会社　東京都千代田区内神田2-14-6
定価：本体667円＋税　http://www.toho.co.jp

裏 表



裏 表



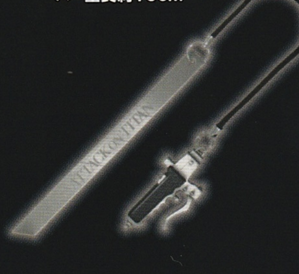
クリアファイルセット 500円
PP製 A4サイズ用 2種類1組

表 裏

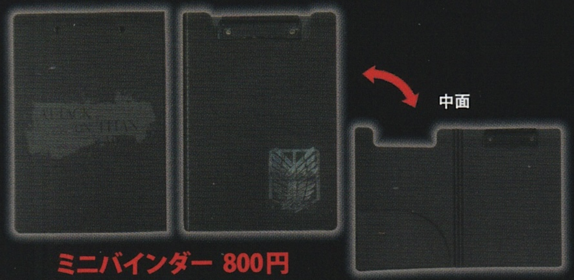


3Dクリアファイル 540円
PET製 A4サイズ用

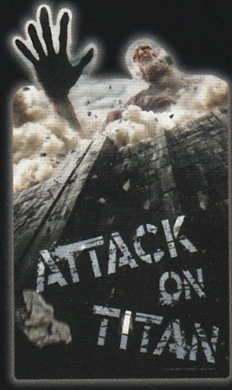
チャームブックマーク 800円
メタル製
バー全長約10cm



裏 表 中面



ミニバインダー 800円
PP製 B5サイズ用 ポケット付き



ダイカット下敷き 400円
PVC製
B5サイズ＋上部のみダイカット

表 裏



下敷き 300円 PVC製 B5サイズ

裏 表



スナップブレード定規 950円
メタル製 全長約15cm

ハンジのスティンガーキーチェーン 900円
メタル製 黒メッキ
全長約9.5cm



中面 表



カードケース 1,200円
合皮製 約7.5×11cm(折りたたみ時)
表：型押しメタルプレート付き
中面：銀箔押し

裏 表



マントクリーナーストラップ 980円
ポリエステル＋マイクロファイバー製 約8×8cm



超大型巨人ステッカー 500円
再剥離紙製 約27.4×16.2cm



マルチピン 700円
メタル製
約7.5×2.5cm

スナップブレードキーホルダー 900円
メタル＋ポリエステル製
全長約9cm

表 裏

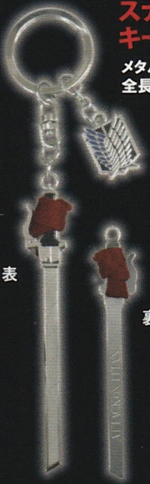


表 裏



メダル 680円
メタル製 直径約5cm 箔押しプラケース入り

スタンディ：
約9×10cm

表紙 メモ



進撃のスタンディングメモ 600円
メモ：約12×10cm 100枚



マイクロファイバークロス 650円
マイクロファイバー製 約25×25cm

進撃の巨人
ATTACK ON TITAN

劇場商品通信販売のご案内

お電話でのお申込み
ステラ通販 03-3503-6006
営業時間：月～金（祝日を除く）11～17時

インターネットでのお申込み
ステラ通販 PC・携帯サイト
http://www.stellatuhan.com

mgstella

※代金は 商品代金 ＋ 配送手数料540円 となります。3,000円以上のお買い上げで配送手数料無料になります。
代金引換の場合は代金手数料が別途かかります。(お電話でのご注文は代金引換のみとなります) また品切れの際はご容赦くださいますようお願い申し上げます。



東宝
4 988104 090645